マルチメディアのNEC
銀河お嬢様伝説
GALAXY FRAULEIN
ユナFX
哀しみのセイレーン
体験版
『2』での、あのアンデローベとの戦いを終え
地球でお気楽極楽の日々を過ごすユナ。
だが遠く離れた銀河の彼方では、ユナに関わる
とんでもない陰謀が進行していた…!?
超人気ADV『ユナ』の最新作、PC-FXにいよいよ登場!!
そして発売にさきがけ、いち早く体験版がプレイできる
記念キャンペーンをこの冬実施!! ビッグチャンスを見逃すな!!
©HUDSON SOFT ©RED イラスト／明貴美加

NEC
ひと足先に「ユナ」に会える
今だけのビッグチャンス!!
今、「PC-FX」をお買い上げいただくと、
「銀河お嬢様伝説ユナFX～哀しみのセイレーン～」
体験版をもれなくプレゼント!
NEC PC-FX
発売1周年
記念キャンペーン
銀河お嬢様伝説 ユナFX 哀しみのセイレーン
PC-FX
体験版
HUDSON SOFT
Not for sale
非売品
▲店頭では絶対手に入らない貴重品。
アニメゲームでいっしょにあそぼ♥
期　間　平成7年12月1日㈮から
平成8年1月20日㈯まで
(当日消印有効)
応募方法　①キャンペーン期間中に「PC-FX」を購入してください。
②「PC-FX」の取扱説明書に付いている保証書に必要事項(郵便番号・住所・氏名・電話番号)をはっきり記入してください。
③記入した保証書をコピーし、郵送手数料として郵便切手390円分を添えて応募してください。
応募先　〒151-91 東京都渋谷区代々木郵便局私書箱63号「PC-FX発売1周年記念キャンペーン事務局」宛
●お問い合わせ先　キャンペーン事務局
東京(03)3485-2707
●保証書に、お買い上げの日付(キャンペーン期間中のもの)と販売店印のない場合は無効になりますのでご注意下さい。
※体験版の仕様は予告なしに変更になる場合があります。
※体験版パッケージイラスト協力／メディアワークス
©只野和子 1995 ©NEC Home Electronics, Ltd.1995
PC-FXアニメファンクラブ会員募集!
NEC PC-FXアニメファンクラブご入会希望の方は、あなたの住所・氏名を書き80円切手を貼った返信用封筒を下記の宛先を書いた封筒に入れ「入会案内希望」係まで送ってください。
〒104東京都中央区湊2-16-25ライオンズマンション鉄砲洲3-702号
PC-FX アニメファンクラブ「入会案内希望」係(問い合わせ先)03-3555-8226
フルアニメーションゲームマシン
PC-FX
ピーシー・エフエックス●標準価格49,800円(税別)
お問い合わせは NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(代表)

マルチメディアのNEC
プレイするだけじゃ、
もう物足りない。

でべろスターターキット・アセンブラ編

総ページ310ページ

付録 全国書店で発売 1月23日発売！ 定価5000円(税込)

PCエンジン用スーパーCD-ROM²+PC-98・MSX共用3.5インチFD付き

本書の内容

①PCエンジンのソフト制作ツールが詰まったCD-ROM
②一般には、未公開だった技術情報を310ページにわたって詳説
③付属のアセンブリ言語による、詳細なプログラミング解説付き
④MSXからペンティアムマシンまで対応した、幅広い開発システム
⑤本書を利用して作った、ソフトによるプログラムコンテストを開催予定

でべろBOX

本書を十二分に活用するためには、PCエンジンとパソコンを接続するためのハード『でべろBOX』が必要です。このハードのご注文は下記あて先まで、でべろBOXの代金、1万円を現金書留でお送りください（MSXの方は、プラス2000円で専用ケーブルをお付けしております）。

●でべろ動作条件　PCエンジン：スーパーCD-ROM²システムが動作する機種／パソコン：PC-98（VX以降の機種、CPUは80286以上、DOSバージョン3.3C以降）・MSX（MSX2以降の機種）

お問い合わせ、ご注文は
☎03-3573-8613(販売部)
でべろについての技術的なご質問は
☎03-3573-8606
(PCエンジンファン編集部　担当：福成)

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
徳間書店インターメディア(株)

付録CD-ROMでは、サンプル用にプログラム、CG、サウンドを用意。ゲーム制作の参考にしよう

CD-ROMにはPCエンジンでプログラミングするためのツール類がぎっしり。パソコンに転送して使用

本書とでべろBOX(1万円)でPCエンジンソフトが作れる

キリトリセン

でべろBOX注文書（現金書留にて1万円をご同封のうえ、弊社までお送りください）

お名前　フリガナ

おところ　フリガナ　〒　－

電話　（　　）

台数　台　小計　円

MSX専用ケーブルが必要ですか？　要・不要　本　小計　円

合計金額　円

でべろスターターキット・アセンブラ編注文書
（ご記入のうえ、お近くの本屋さんにお出しください）

取次・貴店名　部

お名前

住所

☎

ご担当者

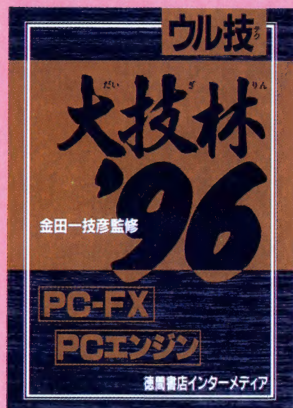
注文日

でべろスターターキット・アセンブラ編
1月23日発売予定　5000円(本体4854円)

発行／徳間書店インターメディア　発売／徳間書店

MONTHLY PC Engine FAN

1996 FEBRUARY 2

CONTENTS

特別付録
ウル技 大技林'96

COVER
●原画／高田明美
●彩色／スタジオK・柴田睦子
●デザイン／川田博
●CG／Jam Digital Studio

＜発売＞株式会社徳間書店　＜編集・発行＞徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／山森尚　●編集人／北根紀子　●副編集長／福成雅英　●編集委員／村田憲生・山田政彦　＜編集＞●スタッフ／（東京）伊藤明照・須佐雅之　（仙台）大石美智子　●アシスタント／（東京）片山太郎・高嶋融・三浦利夫　（仙台）佐久間弘子・中鉢ゆき子　＜広告＞●部長／遠藤剛　●スタッフ／大内隆　●アシスタント／江渕綾乃　＜販売＞●部長／遠藤剛　●スタッフ／石井基之・吉野なおみ　＜NCC＞●マネージャー／和田秀美　スタッフ／佐瀬伸治・高橋栄治・佐々木さとみ　＜デザイン＞●AD／川田博　●スタッフ／（仙台）鈴木徳房　●アシスタント／（仙台）板橋里佳・今村奈緒美・佐藤祥子　＜協力＞●校閲／笠原紀彦　●編集／相崎勝保・安藤美保・大野哲次・奥義之・三戸貴代　●写真／島崎英俊・守屋貴章・藪田修身　●ヘアメイク／油屋嘉明　●デザイン／アドバンス・伊藤デザイン室・カワタヒロシデザインルーム・K'S工房・ミニズ●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・ターゲット・有限会社湯目写植工芸　●印刷／大日本印刷株式会社

※本誌掲載の画面写真は、スペック内の開発状況が100%となっているもの以外は開発中のものを掲載しています。

GAME INDEX

スペック表の見方

FX CD-ROM

❶PC ❷スーパーCD-ROM²
❸メーカー名：徳間書店インターメディア
❹発売予定日：8月25日
❺予定価格：8800円（税別）
❻ジャンル：シミュレーション
❼継続機能：バックアップメモリ
❽その他：最大2人プレイ可／マウス対応／メモリベース128対応
❾開発状況：80%（7月10日現在）

①機種　PCはPCエンジン、FXはPC-FXを示します。
②対応媒体　それぞれの機種の対応している媒体を示します。アーケードカード対応は、アーケードカード使用時に何らかのメリットが見られるスーパーCD-ROM²ソフトを示します。
③メーカー名　原則として発売元のメーカー名を示します。
④発売予定日　この号を売っている時点での発売予定時期を示します。
⑤予定価格　メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
⑥ジャンル　編集部で判断した、便宜上のソフトの種別を示します。
⑦継続機能　ゲームを継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。ジャンルによってはコンティニューの表記を省略している場合があります。
⑧その他　ソフトに周辺機器が必要、もしくは対応している場合、その形態を示します。同時プレイは最大人数、マウスや6ボタンパッドについては、必要なものについては「専用」、それ以外は「対応」で示します。またメモリベース128（セーブくん含む）については、データセーブに必要な場合、「専用」と表記しています。
⑨開発状況　ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに判定してもらったものです。

愛の日記

夢じゃないのよ、わたしってスノボ（スノーボードのことね）超うまいんだから。ほんとは内心ドキドキしてたりするんだけど、あなたが見てたからはりきっちゃったの。

ロケ地／長野県・白馬

●ウル技に関する質問は
☎022-213-7555
●それ以外の記事に関する問い合わせは
☎03-3573-8644
読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜～金曜の午後4時から6時の間、上記の番号で受け付けています。質問は、本誌記事に関することのみに限らさせていただいております。ゲームの解答やヒントに関してはお答えできません。
●バックナンバーに関するお問い合わせは
☎03-3573-8613（販売部）
●広告掲載に関するお問い合わせは
☎03-3573-8612（広告部）
※12月25日から1月4日まで、編集部はお休みします

SUPER CD-ROM² SYSTEM

PC Engine SUPER CD-ROM²用ソフト

NEC

あすか120%マキシマ BURNING Fest. MAXIMA

Fill in cafe -SINCE 1989-

先着 限定1000枚 通信再販決定!! 特典付

8,200円
(消費税・送料込)

この夏、発売とともに各ゲーム雑誌
ランキングを席巻した、格闘ゲームの
新風「あすか120%マキシマ」！
ご好評につき、通信販売による特典付
再販が決定いたしました。
先着限定1000枚のラストチャンス！
この機会をお見逃しなく。

特典内容

A2版ポスター

テレホンカード

◎申し込み期間
95年12月27日～96年１月31日(当日消印有効)

◎商品発送開始予定
96年１月中旬から、受付順に順次発送開始

◎申し込み方法
必要事項を記入した下の購入申込書と商品の代金又は
同額の郵便為替を同封のうえ、現金書留にてお申し込みください。
※郵便為替の場合も現金書留をご利用ください。
※不良品以外の返品には応じかねます。ご了承ください。

「あすか120%マキシマ」購入申込書（コピー可）			
フリガナ			
住　所	〒 ☎　（　　）		
フリガナ		注文セット数	セット
氏　名		合計金額	円

※法人及び小売店からのお申し込みはお断り致します。ご了承ください。

お問い合わせ・お申し込み先

〒162 東京都新宿区神楽坂6－42
喜多川ビル5F
株式会社フィルインカフェ
「あすか120%マキシマ」通販係
TEL 03(5261)1311　FAX 03(5261)1312
※電話でのお問い合わせは96年1月8日以降
月～金 11:00～17:00にお願いします

「ゲームで遊ぶから作る」へ新しいゲーム時代の動きだ！

ゲーム制作のススメ

CONTENTS

ゲームをプレイしていて「自分でも作れたらなー」とか「自分だったらこうするのに」なんて思ったら、それがクリエイターへの第1歩。キミにもゲームが作れるぞ。

ゲームを作ってみたい人は本当にたくさんいるのだ

ひとくちにゲーム制作といっても、独学でゲーム機のソフト開発を行うことは非常に難しい。パソコンのソフト開発と違って、ゲーム機の開発には専用のマシンが必要なので、ソフトを開発するのに1000万円以上といった膨大なお金が必要となるのだ。さらに、ゲーム機のソフト開発の場合、ソフトメーカーは厳重な守秘契約をゲーム機のハードメーカーと結ぶので、ハードの情報は厳重に守られている。こういう状況だと個人でゲーム機のプログラミングを研究することは不可能だ。ここ数年間で情報処理系の専門学校で「マルチメディア学科」とか「ゲーム学科」といったゲームソフトのクリエイターを養成する学科がつぎつぎに作られているというのも、1つにはそんな背景があるからだ。

ゲームを作ってみたいという人は、非常にたくさんいる。弊誌のアンケート調査をみてもじつに多くの人がゲームを作ってみたいと考えているのがわかる。その中でプログラミングをしてみたいという人は、全体の24%にものぼる。ゲーム機のプログラミングを学ぶにはどうしたらいいのだろう。

ゲームを作っている人たちはどうやって学んだのか

現在活躍中のプログラマさんたちは、どうやって学んだのだろう。あるソフトハウスで聞いてみた。

最初の人は、プログラマではなくグラフィック担当の人だったのだけど、動きが若々しい。ほかのプログラマがぐったり疲れた表情で仕事しているのに喜々として仕事をしていたぞ。描いているCGは女の子の絵だったけど…。

お次はプログラマ。「最近のゲームは（大勢のプログラマが）ばらばらにプログラミングしていくので、どんなものができあがるかは最後までわからない」とぽつり。プログラマの思いどおりにできる作品は少ないらしい。そりゃそうか、ソフトハウスも会社だもんね。

最後は、営業からプログラマへ職種が代わったという人。営業職で培った人脈や経験がプログラミングに活きるかと思いきや「ぜんぜん」だって。「外回りをさぼって見た映画の1シーンとかは参考になります」だそうです。

これまでは、上のように、学校に行ったり、ソフトハウスに飛び込んで学ぶ以外、方法がなかったわけだが、ついに一般向けに開発システムが提供されることになった。それが、次のページから紹介している『でべろスターターキット・アセンブラ編』と『PC-FXゲームアクセラレータ』だ。これさえあれば、自宅でPCエンジンやPC-FXのソフトを作ることができるようになるぞ。

パターンA

ゲームが本当に好きだったので、好きなゲームメーカーにおしかけた。

22歳・高卒

パターンB

情報処理系の専門学校に行ったら、就職先にゲームメーカーがあったので。

24歳・専門学校卒

パターンC

ふつうに文系の大学を卒業。就職難でゲームメーカーの営業に職を見つけたが、作るほうがおもしろくなって異動させてもらった。

27歳・大卒

ゲーム制作のススメ

でべろんのクリエイターなぜなに講座

でべろスターターキットアセンブラ編

でべろスターターキット・アセンブラ編
種別：ソフトウェア
メーカー名：徳間書店インターメディア
発売予定日：'96年1月23日
予定価格：5000円(税込)
動作環境：スーパーCD-ROM²

でべろBOX
種別：ハードウェア
発売予定日：'96年1月23日
予定価格：1万円(税込・送料込)
動作環境：〈PC-98〉80286の以上のCPUを搭載した機種、DOS Ver.3.3C以降
〈MSX〉MSX2以降の機種、MSX-DOS1もしくはMSX-DOS2が必要

ゲームって何でできている？

でべろシステムの発売が1月23日に決まった。ということで今回は、いよいよでべろを使って、具体的にどうゲームを作るかについての説明に入りたいと思う。

ひとくちにゲームを作るといっても、ゲームは、グラフィックやサウンド、プログラムなどいろいろな要素でできあがっている。市販ソフトを作っているメーカーでは、もっと細分化して作業しているところもあるくらいだ。グラフィック1つとっても、マップグラフィック、ゲーム画面レイアウト、キャラクタパターン、背景のグラフィック…いったい何人のクリエイターたちが1本のゲームに係わっているのか数えるのがいやになるくらい。

市販ソフトのように大がかりな作品を作ろうというわけではないのだから、グラフィック、サウンド、プログラムの3つの要素について次のページから説明していく。自分がいちばん得意な分野、あるいは興味が持てそうな分野からゲーム制作に参加していくと理解しやすいかもしれない。いっしょにゲームを作ってくれる仲間を見つけて、みんなで分担していけば、もっと楽しくなる。

プログラム、CG、サウンドが重要

ぼくらがゲームを作るときは、**どんなジャンルのゲーム**を作りたいのかを考えてみよう。そして、そのためには何をしなければいけないかリストアップしてみよう。たとえば、格闘ゲームだったら、ストIIみたいな2Dにするのかバーチャみたいな3Dにするのか、といったシステム全体のことから、キャラクタを何人作って、1人に技をいくつ持たせるか、といったディテールまで積み上げていこう。こういうところがゲームデザインの楽しいところなのだ。

続いて具体的にプログラミングなどの作業に入るわけだが、この辺は次ページ以降に譲るとして、ゲームがだいたい形になってからの話もしておこう。完成に近づいてくると**デバッグ**と呼ばれる作業を繰り返して仕上げにかかる。プログラムが正しく動いていて、問題ないかどうかを確認するのはもちろん、操作しやすいかどうかとか、敵は強すぎないかなど、**ゲームバランス**をとることも重要だ。

さて、でべろは、PCエンジンの持っている**すべての機能が使える**。がんばれば市販ゲームと同等な作品を作ることも可能だ。

とはいってもぼくらは、専任のCG職人やミュージシャン、シナリオライターなどではないので、そううまくいきっこない。だいたい市販ゲームは、何人もの手によって、1年とか2年とかいう長い時間をかけて作られるのだ。

そこでぼくらの作るゲームでは、キラーンと光るアイデアがやはり重要になる。少々プログラムや音楽、グラフィックが下手でも、優れたアイデアは高く評価されるのだ。これを忘れないようにして具体的な話に入ろう。

用語解説(うんちく)

・どんなジャンルのゲームを作るか
市販ゲームでは何人ものグループでゲームを作るので、まず企画を書類にして、それを企画会議にかけ、みんなにどんなゲームなのか理解してもらわなければならない。
仲間うちでゲームを作るときにも「次はこんなゲームを作ろうぜ」というように説明するでしょ、あれが文書になっただけ。みんなが理解しやすいようにジャンルを決めてみてはどう？
1人で全部作るときは、作りながら変更していくなんてのもアリだよね。

・デバッグ
バグ（不具合やプログラムのミス）をなくすこと。プログラムを作ったときは、デバッグを十分にして、エラーの起きないプログラムにしないといけない。単純なプログラムミスの発見から、ゲームシナリオの矛盾の発見などまで多岐にわたる。ゲームバランスの調整も含まれることが多い。
またデバッグをするときは、プレイヤーの立場になって、あらゆることを試す必要がある。RPGならイベントの順番をわざとはずして好き勝手にまわって、矛盾がでないかどうか調べたりするなど、プログラムを組んだときには予想しなかったことも、想像力を働かせて、できることは全部試してみることが大切だ。

・ゲームバランス
ゲームの難易度を細かく調整して、おもしろくすること。またその調整の度合いをいう。
RPGなら、そのマップでのモンスターの強さ、もらえる経験値、アイテムの強さ、その配置など。シミュレーションなら、兵器や部隊の値段やその強さなど。シューティングゲームなら、自機のアタリ判定や敵の堅さ、敵弾の数など。
いくら凝った設定でも、ゲームバランスがうまく調整されていないとちっともおもしろくない。絶対に負けないシミュレーションゲームや一度死んだら決して先に進めないシューティングゲームなどは、ゲームバランスの調整不足が原因だろう。

・すべての機能が使える
でべろではPCエンジンの持つ命令は全部使える(といっていい)。ただし作る環境が違う。プロ用の開発システムであるHu7とのハードウェア的な違いから、PCMの録音等に関しては難しいということもあるし、Hu7に付属しているものほど多機能なツールは提供できないという問題もある。そこを補うのはでべろを使う側の頑張りしかないのだ。

グラフィックを描く

グラフィックは作品の顔といえる。ゲームをスタートしたときに、きれいなグラフィックが出てくれば、期待は増すというものだろう。アドベンチャーゲームの大きな1枚絵のグラフィックも、アクションゲームのキャラクタも、RPGのマップのパーツも、グラフィックとして描く方法は同じだ。

でべろでは、PCエンジンのグラフィックもパソコンで作る。どうやって作るのか、かんたんに説明しよう。

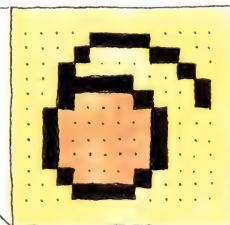
でべろには、**グラフィックツール**というソフトウェアが用意されている。いわばお絵かきソフトだ。そのツールを使い、パソコン上でグラフィックを描く。

描き方は、写真のような感じだ。マウスを使って、ボタンを押しながらグリグリ動かすと、その動きの通りに線が描かれる。その線で囲まれた部分に色を流し込むために、塗り潰しの機能もある。細かい部分の修正にはルーペ機能もある。描画色を変更することもできる。そうしているうちに、1枚CGが完成する。

次にディスクなどに**ファイル**として保存する。でべろシステムには、GPOというグラフィックのファイル形式があって、その形式で保存する。保存したファイルは、コマンド1つでPCエンジンに転送して表示することができる。

実は現在のでべろシステムに付属するツールでは、PCエンジンのグラフィック機能を完全に発揮するCGを描くことができない。PCエンジンのグラフィック画面は256色というが、実は8×8ドットの範囲で16色まで、16色のパレットは16パターンまでという、かなり特殊な構造をしているからだ。この構造に合うツールも追って開発するが、それまでは16色で描くしかない。自分でツールを開発できれば、その限りではないが…。

パソコンでアニメパターンを描く

スプライトもBG（バックグラウンド）も描くときは同じだ

用語解説(うんちく)

・PCエンジンのVRAM

RAMとはメモリ、記憶装置のことで、VRAMはビデオRAM、つまり画面表示に関する情報を記憶しておく場所のこと。PCエンジンのVRAMを書き換えると、テレビに映っている映像も変わる。

VRAMの中は、AT（アトリビュート・テーブル）と、CG（キャラクタ・ジェネレータ）に分かれる。ATはキャラクタの番号が1画面ぶん書かれていて、画面のどの位置にどのキャラクタがあるかを表す。CGはキャラクタの実際の形が8×8ドット単位で詰め込まれている。つまり、PCエンジンの画面は8×8ドットのキャラクタが敷き詰められて作られているのだ。

PCエンジンの1ドットは4ビットの情報からなる（1ビットは0か1で、情報の最小単位のこと。4ビットだと0〜15まで表せる）。つまりPCエンジンは16色なのである。そこでATの部分にパレットの種類を書いておく。これも4ビットの情報である。こうすると、キャラクタごとにパレットが16種類から選べる。これで256色というわけだ。ただ、1つのキャラクタの中では16色しか使えないということになる。

・グラフィックツール

グラフィックを製作するためのプログラムで、Hu7という開発システムに付属の専用グラフィックツールは、パソコン上でグラフィックを変更するソフトウェアと、それをPCエンジンに送って全体像を見るハードウェア部分からなっている。

でべろにはPCエンジンのVRAMに適合するようなグラフィックツールが（まだ）ない。パソコンのグラフィックツールは16色までしか扱えないので、これではPCエンジンのグラフィック性能を完全に発揮することはできないのだが、この機能サポートしたツールを早急に作成したいと思っている。

・ファイル

でべろでは保存してある情報をファイルとして扱う。ファイルはファイル名とファイル本体からなっている。プログラムではファイル名を扱うだけで、ファイル本体がCD-ROMのどこに記憶されているかなどの細かい情報をとくに気にすることなく操作することができる。

・スプライト、BG

PCエンジンのグラフィックは、スプライトとBG（バックグラウンド）で構成されている。BGは背景の1枚絵のこと。スプライトはその手前にあるキャラクタである。ちょうどアニメのセル画のようなもので、セルにキャラクタを描いておき、背景の手前で自由に動かすことができる。セル画を重ねるようにスプライトも重ねることができる。

PCエンジンのスプライトは16×16ドットの大きさで1画面に64、表示できる。このスプライトには優先順位がついていて、画面に表示するとき、優先順位が高いと手前に重なって表示される。

スプライトを英和辞典で引くと、「妖精」という言葉が出てくる。BGに直接キャラクタを描いていたころのめんどくささからすると、画面を思いのままに飛び回るスプライトの機能が「妖精」のように見えてくる。

用語解説(うんちく)

・PSG
　プログラマブル・サウンド・ジェネレータの略で、音楽をプログラムでかんたんにコントロールして演奏することができる。音質やその表現力はいかにもコンピュータっぽいものになってしまうが、それでもかなりの質の曲を作れる。
　PCエンジンで扱えるサウンドはPSG以外にも、音をサンプリングして鳴らせるPCMや、CDを直接演奏するCD－DAがある。

・ドライバ
　ハードウェア的な、ある機能を動作させるためのプログラムのことだ。というと抽象的だが、PSGドライバならPSGを鳴らすためのプログラム、マウスドライバならマウスを使うためのプログラム、グラフィックドライバならグラフィックを使うためのプログラムという具合。
　PSGドライバを起動すると、PSGを使うために必要な初期化をして、BIOS（→15ページ）を用意してくれる。

・トラックデータ
　PCエンジンのBIOSが扱える形のPSGによる音楽用データのこと。
　音程、音長、オクターブ指定、などを必要な数だけ並べて作る。オーディオCDが曲ごとに1トラック、2トラック…と分かれていて数字で曲を選べるように、トラックデータも最初にトラックインデックスがあり、そこに曲を何曲が登録して、その順番をサウンド番号として演奏時に曲を切り替えることもできる。

・MML
　ミュージック・マクロ・ランゲージの略。音楽を記述するための言語だ。楽譜に近い感覚で、しかもテキストエディタでかんたんに入力できるため、パソコンの音楽の世界では、一般的なものになっている。方言（プログラムによる実装の仕方の違い）はあるようだが、「CDEFGAB」が「ドレミファソラシ」、「O」はオクターブ、「V」は音量（ボリューム）など、基本的な部分はどのMMLでも同じ。
　MMLを使わず、パソコンの画面の5線符に、音符のグラフィックを並べて入力していくような作曲プログラムもあるが、パソコンにかなり速い処理速度が必要なのと、そのためのプログラムが難しくなるのとで、でべろでは採用しなかった。

・テキストエディタ
　データの種類はテキストとバイナリに分けることができる。テキストは人間が読めるデータ、バイナリは人間が読めないデータだ。
　テキストエディタはテキストを編集することができるツールで、プログラムを書いたり、文章を書いたりすることができる。ワープロと似ているが、ワープロのような飾りを付ける機能はほとんどない。

・かんたんなコマンド
　MML→アセンブリソース変換は、
＞MML　MMLテキストファイル
アセンブラソース→バイナリ変換は、
＞PEAS　アセンブラリーソースファイル
バイナリを転送して演奏するには、
＞PLYTRK　バイナリファイル
を実行するだけでいい。

音楽を作る

　ここでいう音楽は、PCエンジンのPSGドライバという機能を使って演奏できるデータのこと。これは**トラックデータ**と呼ばれ、楽譜をかんたんな**MML**で記述して変換することで作ることができる。
　MMLで楽譜を作るには、**テキストエディタ**を使う。文章を書くのとまったく同じだ。MMLは音符を文字で表しているからだ。
　具体的には、音の高さを表す「ドレミファソラシ」が、「CDEFGAB」に割り当てられていて、音の長さはそのあとに数字をつける。4分音符なら、そのまま「4」をつければいい。5線譜にオタマジャクシで書かれた音符も、単純に文字に置き換えるだけでいいのだ。
　演奏するテンポの指定は「T120」のようにできるし、ボリュームの変更もかんたんだ。楽譜を書く作業とまったく変わらない。
　PCエンジンにはPSGが6チャンネルあるので、6つの音を別々に演奏して、アンサンブルを楽しむことができる。
　こうして作ったMMLの楽譜はファイルに保存しておく。演奏するときは、PCエンジンがMMLのファイルを直接理解することができないので、変換してやる必要がある。これは**かんたんなコマンド**が用意してあるので、実行するだけでいい。変換するイメージとそのデータの一部を右に示したので、これを見てほしい。これを演奏するのにも、専用のコマンドが用意されている。

●スターターキットに収録されているPSGの曲を参考に作ってね

でべろの音楽データ作りの流れ

●曲を作る

●MMLで入力する

```
;<<<< A >>>>
A1=L8R8DADGFED&D2DFGA-&A-1&A-1'
A2=L8R8DADGFED&D2DFGA-1AR1'
A3=L8B-R8FR8D<B-R8>B-R8AB->CR8<RR8EFED1&D2.'
A4=L8B-R8FR8D<B-R8>B-R8AB->CR8C+D8EFED1&D4.<FED'
A5=L8R8R2FEDR8R2FEDR8>DC<A>CD<R8A>C<A>CDR8<FED'
A6=L8R8R2FEDR8R2>EDC+1&C+2&C+<<GFE'
A7=L8B-RFR8D<B-R8>B-R8AB->CR8C+D8EFED1&D4.<FGA'
A8=L8B-AB-AB-AGAR8AGAGFFR8B-AB-AB->CR8DR8C+C2.<'
A9=L8B-AB-AB->CDFR8ER8DR8FEDC+4.D4.E4.G4G+A<<A>CC+'
;<<<< B >>>>
B1=L8DD>D<D<A>CFD5DDDFFED<B-B->B-4<B-B->B-<B-4B>-<B-B-B->CC+'
```

●アセンブリソースに変換

```
start_ch6:
    db    $db,$28 ;テンポ
    db    $dd,$ff ;パンポット
    db    $dc,$1f ;ボリューム
    db    $dc,$1a ;ボリューム(@V)
    db    $ef     ;ジャンプ
    dw    lavel_CH6 ;ジャンプ
    db    $ff     ;データエンド
lavel_A1:
    db    $00,$18 ;キュウフ
    db    $30,$18 ;オンプ
    db    $a0,$18 ;オンプ
    db    $30,$18 ;オンプ
    db    $80,$18 ;オンプ
    db    $60,$18 ;オンプ
    db    $50,$18 ;オンプ
    db    $30,$18 ;オンプ
    db    $da     ;タイ
    db    $30,$60 ;オンプ
    db    $30,$18 ;オンプ
    db    $60,$18 ;オンプ
    db    $80,$18 ;オンプ
    db    $90,$18 ;オンプ
    db    $da     ;タイ
    db    $90,$c0 ;オンプ
    db    $da     ;タイ
    db    $90,$c0 ;オンプ
    db    $f1     ;リターン
label_A2:
    db    $00,$18 ;キュウフ
    db    $30,$18 ;オンプ
    db    $a0,$18 ;オンプ
    db    $30,$18 ;オンプ
    db    $80,$18 ;オンプ
    db    $60,$18 ;オンプ
    db    $50,$18 ;オンプ
    db    $30,$18 ;オンプ
    db    $da     ;タイ
    db    $30,$68 ;オンプ
    db    $30,$18 ;オンプ
    db    $60,$18 ;オンプ
    db    $80,$18 ;オンプ
    db    $90,$c0 ;オンプ
    db    $a0,$18 ;オンプ
    db    $00,$c0 ;キュウフ
    db    $f1     ;リターン
```

●バイナリデータを生成

```
S2240080009F8CDB58DDFFDC1FDC1BD4E509DE07E609EFB58BFFDB58DDFFDC1AD3E505DE07C4
S224008020E600EFDC8BFFDB58DDFFDC1FD6E506DE06E60BEF038CFFDB58DDFFDC1FD5E50619
S224008040DE07E60BEF2A8CFFDB58DDFFDC1FDC1AD5E508DE07E60BEF518CFFDB28DDFFDC83
S2240080601FDC1AEF788CFF00183018A01830188018601850183018DA30603018601880181 2
S224008080 9018DA90C0DA90C0F100183018A0183018801860185018301 8DA30603018601 8A4
S2240080A0801890C0A01800C0F1B01800186018001830 18D9B0180018D8B0180018A018B0D9
S2240080C018D81018001 8D980180018501860185018 30C0DA3090F1B01800186018001830 7F
```

●PCエンジンに転送して演奏♪

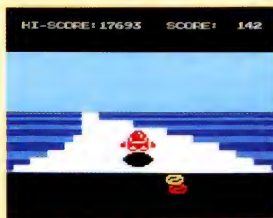
プログラムを組む

プログラムはでべろ専用の**アセンブリ言語**で書く。アセンブリなんて、やったことがないという人も心配しなくて大丈夫、難しくはない。豊富な**ＢＩＯＳ**が用意されているので、感覚的には「Ｘ座標をセット、Ｙ座標をセット、スプライトを表示、えい、やあ、とお…」くらいのものでプログラムできるのだ。

ゲーム専用だから面倒な手続きがほとんどいらないということで、むしろパソコンでゲームのプログラムを書いたことがある人なら、プログラムがすごくかんたんに感じられるかもしれない。

将来はＢＡＳＩＣなどの**高級言語**をサポートしたいとは思うが、自分の思い通りにＰＣエンジンを動作させたいときには、やはりアセンブリを使うことになる。

プログラムはこんなもの

```
spd_main:
    JSR    Sub_ScorePrint
    JSR    spd_Timer
    cmpwi  _Timer_X,32
    jcc    spd_GameOver
    LDA    _CrushFlug
    CMP    #0
    jne    spd_main
spd_main1:
    JSR    spd_Speed          ;●加減速
    JSR    Sound_Run          ;●効果音
    JSR    spd_Ship_Move      ;●自機の座標計算
    cmpwi  work_ShipS,0
    BEQ    spd_main
    JSR    spd_Course         ;●コース更新
    JSR    Sub_ChangeColor    ;●背景の色切り換えサブ
    cmpwi  work_ShipR,4500    ;●ゴール判定
    jsrcc  spd_main
    JSR    spd_NextStage      ;●ステージ更新
    stai   _al,#1
    stai   _dh,#PSG_PLAY
    JSR    psg_bios
    JMP    spd_main
```


●このゲームのメイン部分のプログラムだ

用語解説(うんちく)

・アセンブリ言語

ＰＣエンジンが理解できる言語は、機械語だけである。機械語は、１バイト（８ビット）の命令と、その後に必要なら１バイトか２バイトのデータから構成される。具体的には（16進数で表記）、

４Ｃ００８０

なら、「４Ｃ」が以下のアドレスにジャンプするという命令で、後ろの２バイトがジャンプ先の番地（８０００番地）になる。とてもこんな命令を、人間様が覚える訳にはいかないので、アセンブリ言語ができたのである。

上の命令はアセンブリ言語ではこうなる。

ＪＭＰ　＄８０００

「ＪＭＰ」はＪｕｍｐの意味。＄は16進数ですよという意味。これでだいぶ意味がわかりやすくなって、プログラムしやすくなったと思う。しかし、ＰＣエンジンの機械語の数だけしか命令の種類がなく、その内容は数字をセットする、足す、比べるといった、非常にかんたんなものしかない。高度なことをするときには、これらの命令を組み合わせてやる必要がある。

また、アセンブリ言語はプログラムを動かすハードウェアに密着したものなので、ハードウェアごとに、まったく違うものになる。ＰＣエンジンのアセンブリ言語とスーパーファミコンのアセンブリ言語はまったく違うものになる。

・16進数

日常人々が使っているのは10進数である。「９」の次の数字は位が上がって「１０」となる。16進数は「０〜９、Ａ、Ｂ、Ｃ、Ｄ、Ｅ、Ｆ」と15個の「数字」が続いてその次に位があがる。16進数で「１０」というのは、10進数では16なのだ。コンピュータにとっては16進数のほうが扱いやすいのだ。

・アセンブラ

アセンブリ言語で書かれたソースを、機械語に変換するプログラムのこと。

・アセンブル

アセンブラで変換すること。

・ソース（ソースファイル）

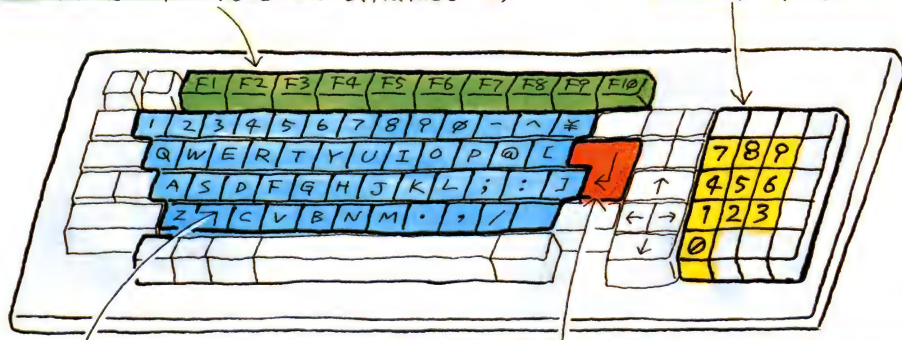
変換される元となるプログラム、またはその保存ファイルのこと。反対の言葉としては「オブジェクト」（変換後のプログラム）がある。とんかつソースのソースとは違う。

・ＢＩＯＳ

バイオスと読む。ベーシックＩ／Ｏシステムのこと。これでもなんのことかはわからないね。要はかんたんなプログラム集で、機械語にはないけども、あったら便利な命令をあらかじめ用意してあるのだ。

・高級言語

アセンブリ言語よりも、もっと人間にわかりやすくしたプログラム言語。ＢＡＳＩＣ、Ｃ、ＰＡＳＣＡＬなどといった種類がある。最近はＣやＣ＋＋という言語が人気。

アセンブリ言語と高級言語を比べた場合、アセンブリ言語は、（動作速度が速い／プログラム小さい／ハードウェアの性能を引き出しやすい／プログラムは難しく移植は困難）という特徴があり、いっぽう高級言語は、（動作速度が遅い／プログラムが大きい／プログラムがしやすい／他機種への移植は楽）という特徴がある。

ゲーム制作のススメ

PC-FXGAでゲーム作り放題！

PC-FXGAオーサリングソフト

GMAKERスタータキット

GMAKERスタータキット
種別：ソフトウェア
メーカー名：NECホーム
エレクトロニクス
発売中
予定価格：1万9800円
動作環境：PC-9800（i486DX2以上のCPUを搭載した機種、RAMは5.6MB以上、HDDは50MB以上、CD-ROMドライブが必要。DOS Ver.6.2以上（Ver.5.0Aでは制限有）、Windows3.1

PC-FXGAの機能を骨のズイまでしゃぶりつくせるぞ！
（ただし、やる気と根気と努力が必要）

個人でPC-FX用のソフトが開発できるツール『GMAKER』がいよいよ発売された。これは、本誌でも再三紹介したPC-FXゲームアクセラレータ（以下FX-GA）と組み合わせて使用するもので、つまり、FXGAを装着したPC-98上でPC-FXのプログラムを作っちゃおう、というものなのだ。大雑把にいえば、「でべろ」のFXバージョンということになる。

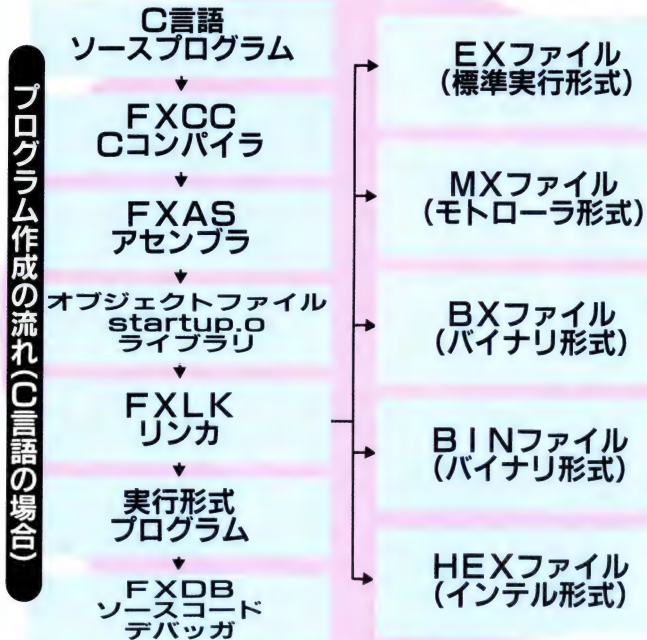
ただし、でべろと決定的に違うのは、でべろでのプログラミングがアセンブラ言語と呼ばれるCPUが一番解釈しやすい言語で記述する（人間にはちょっとわかりづらい）のに対し、GMAKERでは主にC言語という人間にわかりやすい言語が用いられる点。これはFXに限ったことではないが、プレイステーションやセガサターンといった次世代ゲーム機ではマシンの性能が向上していたり、機能が複雑になっていることからC言語を使ってプログラム開発されることが多い（アセンブラ言語を使うとプログラムが複雑になりすぎたり、ほかにもいろいろと弊害が出てくる）。ようするに何がいいたいかというと、GMAKERに含まれるツール群は市販ゲームソフトの開発ツールに限りなく近い、ということ。バグを見つけるためにプログラムを少しずつ動かしたり、CPUやメモリの状態を監視する「デバッガ」や、パソコンのグラフィックやサウンドデータをFXGAで表示、再生できる形式に変換する「ファイルコンバータ」も用意されている。

ただし、GMAKERに含まれるこれらの高度なツールはいわば「プロ仕様」。だから、ちょっと軽い気持ちで買ってきて、パソコンにインストールしても初心者には手に余るどころか「全然わからねえっス」とお手上げ状態になること必至。少なくとも、左下図（プログラム作成の流れ）を見てどういう意味だかわかるくらいのスキルがないとGMAKERを使いこなすのは難しいだろう。が、しかしっ!! 逆に言えば、GMAKERを入手し、気合と根性で修業を重ね、満足にゲームが作れるようになった暁には、ゲームプログラマとして食っていけると断言してもよいぞ。現にゲームスクールの教材として用いられる予定もあるくらいだ。詳細は右ページ参照。

なお、GMAKERで作ったゲームはパソコン通信等で自由に配布できる（CD-ROMで配布する場合には契約が必要）ほか、卓越した作品に関してはNECホームエレクトロニクスが商品化、販売する計画もあるというから一攫千金も夢じゃない!? C言語を習得しなければならないなど敷居は高いが、それを克服する価値は絶対にあるぞ。

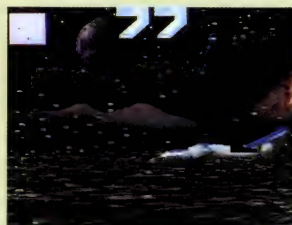
プログラム作成の流れ（C言語の場合）

C言語
ソースプログラム
↓
FXCC
Cコンパイラ
↓
FXAS
アセンブラ
↓
オブジェクトファイル
startup.o
ライブラリ
↓
FXLK
リンカ
↓
実行形式
プログラム
↓
FXDB
ソースコード
デバッガ

→ EXファイル（標準実行形式）
→ MXファイル（モトローラ形式）
→ BXファイル（バイナリ形式）
→ BINファイル（バイナリ形式）
→ HEXファイル（インテル形式）

サンプルゲームも参考になるぞ

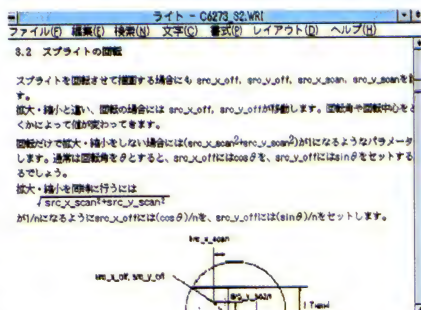
GMAKERにはプログラミングツール以外に、サンプルプログラムも多数収録されている。プログラミング言語を習得するには、関連書籍（とくにC言語関係の本は相当数出版されている）をひもとくと同時に、他人が作ったプログラムを読むことも大切なのだ。書籍では断片的な知識は得られても、それらをどう組み合わせればいいかがいまひとつわからないことがままある。そんなとき他人のプログラムがいいお手本になってくれるというわけだ。

サンプルプログラムにはADPCM（サウンド波形データ）再生、ポリゴン表示（テクスチャマッピングほか）といったFXGAの基本機能を使った簡単なデモや、「BULLY OFF」というサンプルゲームがある。

これらサンプルプログラムはすべてソース（プログラムファイル）の形で収録されており、FXGAでのプログラミングがどういうものかがわかるはず。最初はプログラムリストを見てもさっぱり…かもしれないが、わかってくるとタメになるんだなこれが。

⊙敵をリングから叩き落とす「BULLY OFF」のソース一式を収録

これらのツールと資料を駆使し、ゲームを開発せよ！
（どんなゲームができるかは、キミのウデしだい）

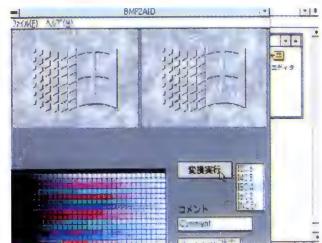
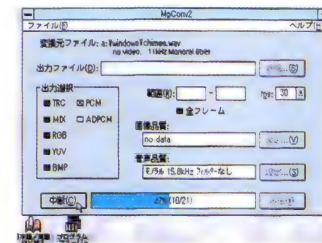
●ドキュメントファイル●

PCエンジンの数倍も高性能なFXのことだから、内部構造もそれなりに複雑。だが、ゲームプログラミングではそのマシンの隅から隅まで知り尽くしていないとよりよいプログラムを作ることができないのもまた事実である。で、GMAKERにはツール類のマニュアル以外にHuC6261（ビデオカラーエンコーダ）、HuC6230（音声処理LSI）、HuC6273（3Dグラフィックスプロセッサ）といったいわば中枢部にあたるハードウェア解説を始め、FXGAでプログラミングするために必要となるであろう膨大な技術資料が（10MB以上！！）用意されている。全部真面目に読んでたら何日かかるかわからない量だが、最初はざっと目を通して、どんな機能が使えるかだけ把握しておき、実際にプログラミングするときに細かい部分を読むという使い方になるだろう。技術用語のオンパレードなのが初心者には酷かもしれないが頑張れ！

とにかくものすごい量の技術資料。各種ファイルフォーマット解説などもある

●ファイルコンバータ等●

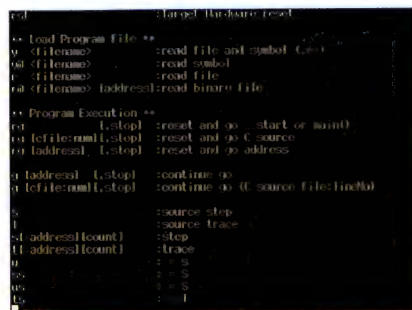
GMAKERに含まれるツール類のうち、グラフィックに関連したものはWindows3.1上で稼動する（Windows95はメーカーで調査中）。

WindowsのBMPファイル（グラフィックデータ形式の一種）をFXで扱えるAID（イメージデータ）ファイルに変換する「BMP2AID」。複数のAIDファイルをひとつにまとめる「AID MERGE」。そして、WindowsやMacintosh用のグラフィックツールやサウンドエディタ等で作られた動画や音声データをFXGA用のデータに変換するための「MpConv2」。と、これらのツールを用いれば、FXGAは無いけれどWindowsマシンやMacintoshでグラフィックやサウンドを作っている、というような知人から素材を提供してもらい、ゲームに組み込むことができる。そういった知人がいなくても、最近はプレゼンテーション用のグラフィック、サウンド素材を収録したCD-ROMも出まわっているのでそれらを活用するという手もある。

なお、上記以外にも数種類の2D、3Dグラフィックコンバータやグラフィック表示ツールなどが収録されている（DOS上で稼動）。

BMP2AIDを使えば、Windows上で作ったデータが活用可能だ

MpConv2は各種動画、サウンドデータをFXGA用に変換する

●Cコンパイラ、デバッガ●

さて、プログラムはDOS上でテキストエディタ（プログラム記述や簡単な文書編集が行える、いわばワープロの子分みたいなもの）を用いて作成する。そして、Cコンパイラ（C言語で書かれたプログラムをマシンが実行できる形式に変換するプログラム）でコンパイルする。GMAKERのC言語は標準的な命令や関数の他、スプライトやサウンド、3DグラフィックスといったFXGAの機能を活かすための特別な関数（ライブラリ）が充実しているのだ。

そうしてできあがったプログラムにも、ミスはつきもの。思った通りに動かなかったり、パッドを操作しても無反応…なんてことはよくある話。そんなときに頼りになるのがデバッガだ。デバッガはその名の通り「バグを退治する」ためのツール。プログラムを少しずつ動かしたり、メモリの中を覗いたりしてバグッている箇所を特定するのに用いる。

デバッガのヘルプ画面。数え切れないほど多くの機能が詰まっているのだ

PC-FXGA+GMAKERがゲームスクールの教材に！

このFXGAを教材として使い、通信教育講座を開設するゲームスクールがあると聞いて取材に行ってきた。その名は、「ヒューマンクリエイティブスクール」。そう、あのゲームメーカーのヒューマンが運営しているゲームスクールだ。講座の名称は、『ヒューマンマルチメディアネットワークスクール』。

この講座は、ゲーム制作、CGアニメーション制作に関する入門講座として位置づけられており、
①マルチメディアプログラミング
②グラフィックス・サウンド
③マルチメディア（ゲーム）企画
④インターネット

の4つのカリキュラムが用意されている。特徴的なのは、その受講形態。受講者はインターネットなどのネットワークを通じて、電子メール等を利用して講師とやりとりを行いながらドリルをこなしていくというもの。通信回線を使用することで、データや質疑応答のやりとりが全国規模で行え、講師とマンツーマンで学習していくことができるという。

講座開設は、'96年4月から。受講期間は、1年間で随時入学を受け付ける。気になる受講費用は、30万円でテキストとFXGA、GMAKERが含まれている。FXGAとGMAKERをすでに持っている人は減額制度がある。問い合わせは、☎0120-37-9898（フリーダイヤル）へ。

取材はヒューマン・広報の中原氏（右）と渡辺氏（左）に伺った

ゲーム制作のススメ

DōGAかまた氏の新連載

DOGAGENIEではじめるCGA

第1回：CGアニメーションとは

今月から短期集中連載として、FXGAに添付されているソフト「DOGAGENIE 1」を使ったCGアニメーション（以下CGAと略）制作について解説します。

DOGAGENIE 1
種別：ソフトウェア
メーカー名：DōGA
発売中
予定価格：PC-FXゲームアクセラレータ（4万9800円）に無償添付
動作環境：PC-9800（i486DX2以上のCPUを搭載した機種、RAMは8MB以上、HDDは15MB以上、CD-ROMドライブが必要。Windows 3.1

PROJECT TEAM DōGA
かまた ゆたか

PROJECT TEAM DōGAとは

まず、「DOGAGENIE 1」を開発したDōGAというチームは、いわゆるソフトハウスではありません。CGAを愛する人達による愛好会みたいなものだと思ってください。もともとは、大阪大学や京都大学といった大学のコンピュータクラブの共同研究プロジェクトとして発足しましたが、ここで開発されたソフトが有名になり、ユーザーが増え、活動が広がっていくにつれて、クラブというよりは、会社規模になってしまいました。しかし、あくまでも非営利団体として、CGAという新しい文化と技術に貢献すべく、日夜戦っているのです。

今まで開発したソフトは、送料などを除き、基本的に無料で配布されています。ですから今回の「DOGAGENIE 1」もFXGAに無料添付となっています。

主な活動としては、まず、CGAシステムの研究開発。今までは、シャープ製パソコンX68000をプラットホームにしていましたが、これからはFXGAを利用してWindows用のシステムを発表していきます。

次に、コンテストや上映会などのイベントの主催。この短期連載中にもアマチュアCGAコンテストが開催されますので、また詳しくレポートしましょう。その他、CGA作家間の親睦・交流の促進や、自らもCGA作品を制作し、各種コンテストに出品したりもしています。

CGAとは

当チームの活動の目的は「手軽でパーソナルな映像表現としてのCGAの普及」です。このCGAとは、パソコンを使って、アマチュアが趣味として制作する映像作品のことです。ですから、TVのCMや映画の特殊効果のような、プロが高級なワークステーションを使用して制作した映像は対象にはなりません。

昔、パソコンで作るCGというと、チェッカーボードの上で透明の球がくるくる回っているといったものばかりで、作品性に乏しく、単なるデモに過ぎませんでした。それが、10年ぐらい前から、ちゃんと連続した複数のカットから構成され、全体としてストーリーを持ち、CGAと呼べる作品が生まれてきたました。

最初は、大学のコンピュータクラブなどが、特殊なハードを用い

CGA作品紹介

ここに紹介する作品は、DōGAが主催するアマチュアCGAコンテストの入選作品です。

このコンテストは、「アマチュアCGA作品の発表の場を設け、その質的向上を促進するとともに、広く一般にPRする」という目的で、1989年から毎年開催されています。

募集作品は、アマチュアがパソコンを用いた映像作品であれば、どの機種でも、どのソフトを使用していても問題ありません。ただ、今までは、X68000以外のユーザーには知名度が高くなかったせいか、X68000の作品がかなりの割合を占めていました。

アマチュアがパソコンで作った作品といっても、ここ数年の技術の発展はすさまじく、ご覧のように解像度などの点を除けばプロが作ったCGにひけを取らない作品も出てきました。

今後は、技術力だけでなく、映像作品としてのテーマや中身が要求されるようになるでしょう。

なお、FXGAに添付されるCD-ROMには、アマチュアが制作したCGA作品2本が収められています。ぜひ、ご覧ください。

＊　＊　＊

説明文は、以下のように記述しています。『作品名』／作者名／制作に使用したコンピュータ／使用ソフト／作品概要

『KODOKU』
中村ゆういち／AMIGA　A4000／light wave 3.1
深い眠りから目覚めたところは見も知らぬ場所。そして謎の生物の襲撃…。人間の意識と肉体について描くハードSF。

『夢の階段』
中尾健次／X68000／DōGA CGAシステム
人生の終幕を迎えた男が1歩1歩階段を登る。途中で様々な人が上から落ちてくる…。人間の生きる意味を問う哲学作品。

『LowReso』
中村ゆういち／AMIGA　A4000／light wave 3.1
工場で働く男性のロボットの前に現れた女性のロボット。たちまちのうちに心を奪われるが…。初恋を描いたラブロマンス。

『Raiden』
渡辺哲也／AMIGA　A4000／light wave 3.1
とらわれの身の少女を救う謎の美女。行く手をふさぐ巨大ロボ…。美少女とロボットのアクションや、2Dと3Dの合成が見所。

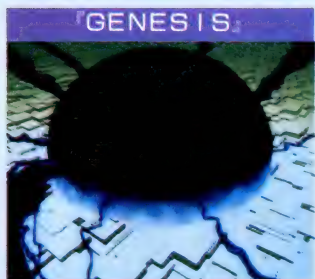
『TINY MEMORIES』
小林佳徳／X68000／DōGA CGAシステム
地球に迫る謎の惑星…。スターブレードのような3Dシューティングゲームを意識した作品。制作したのは、新潟大学のコンピュータクラブ。

たり、自作のプログラムで制作されたものが中心でしたが、パソコンが高性能化し、いろんなCGソフトが発売されるにつれ、一般の方々も作品を制作できるようになりました。それにともなって、いろんなジャンルの作品が発表されています。
　ストーリー重視の短編映画風のものもあれば、全くストーリーのないアート作品もあります。アニメやゲームの影響を受けた、ロボットや宇宙戦闘機の激しい戦闘シーンが売り物の作品は根強い人気がありますが、最近はCM風の作品や、プレゼンテーションなんていうジャンルの作品も増えてきました。まだ、生まれて間もないメディアですので、今後どのように発展するか楽しみです。

自作ゲームとCGA

　皆さんの中には、ゲームで遊ぶだけでなく、自分でゲームを作ってみたいと思っている人もいるでしょう。もし自分の作ったゲームが、多くの人達に楽しんでもらえたら、そして絶賛されたら、とってもうれしいと思いませんか？CGAも同じです。映画やTVなど、人が創った映像を見ているだけでは物足りない。自分で創った作品を多くの方々に見てもらいたい。そう思って制作するのです。
　しかし、自作ゲームの場合、最近のゲームは非常に高レベルなので、それらに見劣りしないようなものを作るのは至難の業です。その点CGAは、比較的プロとアマチュアの差が少なく、個人でもプロに引けをとらない作品を制作することが可能です。
　とはいっても、自分でゲームを創るってとっても大変ですよね。CGAを制作するのもやっぱり大変です。でも、プログラムを組んでゲームを作るよりはずっと楽です。CGAは、自分でプログラムを組む必要はなく、専用のソフトを使って制作するので、ちょうどゲームのコンストラクションキット（RPGツクールなど）を使ってゲームを作るような感じです。
　どのみち、単にゲームをプレイするのと比べればとっても大変なことに違いはないのですが、むしろ苦労するからこそ、自分の思い通りの作品ができたときのうれしさ、多くの人から賛辞をいただいたときの感激はひとしおです。
　とりあえず、CGAに興味がある人は、一度挑戦してみてください。そして、自分が作ったキャラクターが画面上を動きだしたとき、「あっこれは楽しい」きっとそう感じてもらえると思います。

DOGAGENIE-1

　CGAが創造的活動である以上、ある程度の苦労は仕方がないのですが、どんなものかちょっと試してみたいなというような人にまで、いきなり絶望的なほどの努力を要求するようでは、ほとんど誰も参加できない世界になってしまいます。
　そこでなんとか気楽にCGAの世界をのぞけるようにしたい。なんの予備知識もなく、簡単に始められて、それでいてCGAの楽しさを味わえる。そんなソフトはできないものかと企画されたのが、「DOGAGENIE１」です。
　それで、「DOGAGENIE１」が具体的にどのようなソフトかというと…先月号でも、その前の号でもFXGAの記事の中で紹介されていましたね。少ないページ数、無駄に使ってはもったいないので、省略しましょう。詳しく知りたい方は、以前の号をご覧ください。
　次回から、実際に「DOGAGENIE１」の使い方や、映像を作るためのコツなどについて紹介したいと思います。
　「DOGAGENIE１」は、主にメカをデザインするパーツアセンブラと、動きをデザインするモーションエディタと、FXGAによるアニメーション再生の3つから構成されています。
　とりあえず、次回はメカのデザインを行うパーツアセンブラを攻略しましょう。

『GENESIS』

荒木登希夫／X68000／DōGA CGAシステム
謎の球形生物（?）が数々の惑星を破壊し、宇宙空間を旅して行き着いたところは…。交響曲をバックに描かれる壮大な映像詩。

『CHUN蕕HUN蕪ORLD2』

佐野はじめ／Macintosh／M.M.Drictor
手描きCGアニメ。かわいく憎たらしい小鳥たちの活躍。NHKの「みんなのうた」にもなった出世作。

『RED MOON SHOT』

村松博之／X68000／DōGA CGAシステム
旧ソビエトで実際に計画された月面着陸計画の全容を描いたドキュメンタリー。CGで精密に再現された宇宙船が見もの。

『ピアノ ソナタ』

小島禎樹／Macintosh／PREMIERE
ショパンのピアノソナタに合わせて2台のピアノが自動演奏する45秒の小作品。きれいな絵柄とテンポのいいカット割が魅力。

『エンゲージ・ランデブー』

土田康司／X68000／DōGA CGAシステム
頼まれて制作した結婚式のオープニングCGという異色作。青と赤の戦闘機が出遭い、宇宙空間に浮かぶ教会へ入っていく。

『恐竜都市 1997』

清家征雄／X68000／DōGA CGAシステム
映画「ジュラシック パーク」のパロディ。実写の人物とCGで描いた恐竜を合成している。B級自主制作映画のノリが爆笑もの。

『THE STORY OF SOAP』

立岩潤三／AMIGA／ソフト名不明
合成洗剤の危険性、有害性を追求するとともに、石鹸を勧める社会派作品。

『WHAT IS HOUSE』

梅原篤史／X68000／DōGA CGAシステム
MTV風の曲に合わせたアート作品。実写を元に制作された人間の踊る映像とCGの特殊効果をうまく合成させている。

FX初のアクションゲームを紹介&徹底攻略

鬼神童子(きしんどうじ)ZENKI(ゼンキ) FX 金剛焱闘(ヴァジュラファイト)

FXはアニメがメインのやわらかめのゲームが多い中、この『鬼神童子ZENKI』は、あの『悪魔城ドラキュラX』を彷彿とさせる硬派なアクションゲームだ。

FX CD-ROM

メーカー名：ハドソン
発売予定日：12月22日(発売中)
予定価格：8800円(税別)
ジャンル：アクション
継続機能：コンティニュー・バックアップメモリ
その他：2人同時プレイ可能

アニメとアクションゲームをひとつに融合 FX版『ZENKI』は一味違うぞ

この『鬼神童子ZENKI〜』は、同名のTVアニメ、コミックが原作のアクションゲームだ。

スーパーファミコンに続くゲーム化であるが、移植ではなく、FX版のために作られたストーリーを使用した完全オリジナルなのだ。

ゲーム中には、会話シーンがふんだんに盛り込まれ、アクションの爽快感とストーリーの展開を同時に楽しむことができるのである。

⬆⬆オープニングはTVアニメと一緒のようである。しかし、ゲーム本編のストーリーはFX版のオリジナルのものだ

ステージの区切りがなく止まらないストーリー

FX版の特徴として、ステージ間に明確な区切りがないことだ。スタートすると最終ボスまで、ノンストップで展開していく。

途中、キャラクタ同士の会話シーンが挿入されるが、あくまでもアクションシーンの延長。いきなりビジュアルシーンに切り替わって、興ざめしたりすることはない。

⬆ステージは明確な区切りがないぞ

⬆⬆アニメーションはオープニングのみ。ゲーム中のイベントは通常のアクションゲームに顔とセリフが挿入される形で進行する

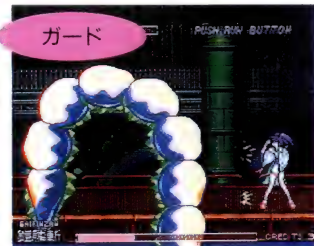
小明、前鬼2人のキャラが活き活きと動く
多彩な技を駆使して敵を倒す

プレイヤーが使用することができるキャラクタは、前鬼と小明の2タイプが用意されているぞ。

小明は呪術を放つことができ、遠距離攻撃に向いている。

前鬼は、小明のように飛び道具は用意されていないが、攻撃力が高く接近戦に強い。

また、前鬼はアイテム「護法輪具」を取ることにより、より強力な技を持つ「鬼神」前鬼に変身することができるのだ。

ジャンプボタンを2回続けて押すと、より高くジャンプする

ガードボタンで向いている方向の攻撃を防ぐことができる

法力を使い、遠距離攻撃が得意　役(えんの)　小明(ちあき)

小明には、打撃技がほとんどなく、ヴァジュラ光弾と呼ばれる気を放つ技がメインの攻撃となる。

ヴァジュラ光弾は、前方以外にも方向キーでいろいろな方向に撃つことができ、離れた敵も攻撃できる。だが、与えるダメージが少ないのが欠点だ。

空中の敵はちょっと倒しづらい

ヴァジュラ光弾	⑪	背面跳び蹴り	⇩↑+⑪
(しゃがんだ状態で)ヴァジュラ光弾	⇩+⑪	振り向き回し蹴り	⇩↑+⑪
(斜め上方向に)ヴァジュラ光弾	⇧+⑪	首刈り投げ	(敵の近くで)⇨⇨+⑪
(ジャンプしながら)ヴァジュラ光弾	(ジャンプ中に)⑪	背負い投げ	(敵の近くで)⇨+⑪
(ジャンプ中斜め下に)ヴァジュラ光弾	(ジャンプ中に)⇩+⑪	敵火炎呪	⇨⇗+⇧+⑪

気力を溜めるとパワーアップ

小明は、基本的に攻撃力が低いが、気力を溜めてパワーアップすると、一時的に強力な技を使うことができるようになるぞ。

攻撃ボタンを押し続け、気力をMAXまで溜めると、強力な超ヴァジュラ光弾を放つことができる。

この超ヴァジュラ光弾は、通常のヴァジュラ光弾のように、斜めには撃つことができない。

超ヴァジュラ光弾は気力充実した状態で出すことができる。単発でしか撃てないのが欠点だ

打撃技がメインの接近戦向き　前鬼(ぜんき)

前鬼は小明とは対称的なキャラクタで、殴る、蹴るなどの接近戦が得意なキャラクタだ。

前鬼の最大の特徴は、通常形態の「童子」から、より強力な「鬼神」に変身できること。

だが、変身には、護法輪具と呼ばれるアイテムが必要となる。

この護法輪具が出現するのは、ボスとの対決シーンのみなので、通常シーンは「童子」、ボスとは「童子」か「鬼神」の状態で戦う。

童子の技は全体的にリーチが短い

正拳突き	⑪
四連正拳突き	⑪⑪⑪⑪
飛び蹴り	ジャンプ中に+⑪
上段蹴り	➡+⑪
足払い	⬇+⑪
滑り込み足払い	⇩⇘+⑪
回転かかと落とし	⇧⇗⇨+⑪
アッパー	⇨⇨+⑪
三連突き後ろ回し蹴り	⑪⑪⑪⇧+⑪
大外刈り	敵の近くで➡+⑪
肩車	敵の近くで⇧⇧+⑪
下段正拳突き	⇩+⑪
眩刃斬	⇧+⑪
膝蹴り	⇨⇨+⑪
前転	⇘⇘
顎破砕拳	前転中に⑪
脳天割り	ジャンプ中に⇧⇗⇨+⑪
鬼神連打	⑪⑪⑪⇧+⑪⑪⑪⑪
前方に投げ	敵の近くで➡+⑪
後方に投げ	敵の近くで⇧⇧+⑪

技まで変わる鬼神変化

鬼神形態の前鬼は、小明と同様、攻撃ボタンを押し続けることで気力が溜まる。MAXまで溜まると技に雷撃が加わり、より強力な技を放つことができるのだ。

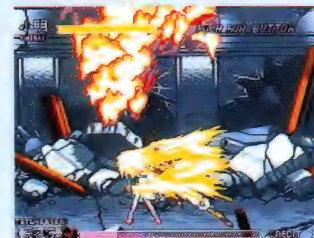
気力充実すると、技の威力は約2倍

雷撃破	⑪⑪⑪⑪
下段雷撃破	⬇+⑪
雷撃眩刃斬	⬆+⑪
雷撃蹴り	ジャンプ中に⑪
雷撃膝蹴り	⇨⇨+⑪
雷撃龍	前転中に⑪
雷撃脳天割り	ジャンプ中に⇧⇗⇨+⑪

2人同時プレイでより強力な攻撃

2人同時プレイ時には、合体攻撃が可能になるぞ。

気力が充実した「鬼神」前鬼を、小明が超ヴァジュラ光弾でを撃つと、敵に大ダメージを与える「ヴァジュラ雷光牙」を放つことができる。

護法輪具は、合体攻撃には欠かせない

小明だけのプレイでは、護法輪具を取ったときだけ使うことができる

※技コマンドはキャラクタが右向きの場合です。また、矢印が⇨の場合は方向キーを短く入力、➡の場合は長く入力することを表しています。前鬼のコマンド表は、童子の技はブルー、鬼神の技はイエロー、童子と鬼神に共通する技はグリーンの部分に掲載しています。

2人力を合わせて憑依獣を倒せ!!

全シーンを一挙に攻略する

このゲームは、ザコキャラと戦う通常シーンと、ボス対決シーンの2つに分けることができる。

ゲーム全体を通して、敵の攻撃をガードした直後に、接近して投げ技を決める戦い方が有効だ。

また、通常シーンでは2段ジャンプで飛び越したり、投げ技で、敵を左右のどちらか一方にまとめてしまうと楽に戦えるぞ。

敵のスキが大きい攻撃をガードして…

投げ技コマンドを入力して投げてしまうことができる。非常に有効な攻撃だぞ

拾ってお得なアイテムの数々

アイテムは、どのシーンで出現するかが決まっており、前鬼たちの仲間、神酒壮真が運んでくる。通常シーンで出現するのは、バナナと1UPの2つだ。護法輪具は、ボス対決シーンのみ出現する。残る、憑依の実はボスを倒すと出現。

前鬼たちの仲間、壮真がアイテムを運んでくる

アイテムリスト

	護法輪具。取ると前鬼が鬼神に変身する。半分程度、体力も回復する		バナナ。体力回復アイテムで、取れば、体力が3分の1程度回復する
1UP	ハート。取ると残りのキャラクタ数(クレジット)が1増える		憑依の実。憑依獣の本体で、取ると体力が完全に回復する

SCENE1 『暗黒魔神の挑戦』

このシーンは、ストーリーが進行するだけで、敵は出現しない。

小明の友人であり、退魔師である望美から救いを求める連絡を受けて、救出に向かう前鬼たち。

前鬼たちが荒れ寺に駆けつけると、憑依獣名無しが望美をいたぶっているところに出くわす。

友人の見習い退魔師、望美から助けを求める電話がかかってくる

2人が現場に到着すると、望美が魔物に足蹴にされている真っ最中

VS. 名無し

このシーンのボス、名無しは、めちゃくちゃ弱い。体力がちょっと多いザコキャラといった感じだ。

こいつには、よほど変なことをしないかぎり負けることはない。いちおう、名無しが杖を振り回しているときは、ダメージを受けるので気をつけよう。あとは、煮るなり焼くなりお好きなように。

名無しを倒すと敵の総大将、魔屢蓮が出現。一行は異次元空間に引きずり込まれてしまう。

名無しを倒すと魔屢蓮が現れ、異次元に引きずり込まれてしまう

SCENE2 『未知なる暗黒世界』

このシーンは異次元空間の荒れ寺で、憑依獣怨毒と対決する。

怨毒は体力を半分減らすと、壁を突き破って外に逃げてしまう。

怨毒を追って寺の庭にでると、怨毒が放った2体のザコキャラと戦うことになる。

戦いの舞台は、怨毒を追って寺の外へと移る

VS. 怨毒

この怨毒の攻撃パターンは、毒を吐く、腕を上段から振り下ろす、地中に潜って足もとをすくう、攻撃の3パターンを繰り返す。また、接近しすぎるとかみついてくるぞ。倒し方は小明、前鬼ともに、上段攻撃をガードして、投げてしまうことを繰り返せば良いだろう。

気をつけなければならない攻撃は、足もとを攻撃してきた場合。しゃがんでガードしないと、攻撃を食らってしまうぞ。

怨毒が地中に潜ったときには、しゃがんでガードしたほうが良い

腕を振り下ろしてきたときがチャンス。ガードした後、投げてしまえ

SCENE3 『大空よりの使者』

このシーンはザコキャラが出現せず、イベントで進行する。

前鬼たちは、壁を突き破ってあらわれた憑依獣、翔絞牙に捕まり、上空から落とされてしまう。しかし、憑依獣羅頭狼が乗った飛行機が下から現れ、その背に落ちて救われるのだった。そして、飛行機の上を舞台に戦いが始まる。

◆◆怨毒を倒した後、翔絞牙に上空へと連れ去られる

VS. 翔絞牙

このシーンの翔絞牙は、翼の部分と本体が自由に分離、合体できるボスだ。

画面上方から羽根を飛ばす、背中から翼が分離して突っ込んでくる、翼を振り下ろし切り裂くなどの攻撃を繰り返してくる。

羽根を飛ばしてきた場合と、翼が突っ込んできた場合は素直にガードして、隙のある攻撃をしてくるまで待とう。

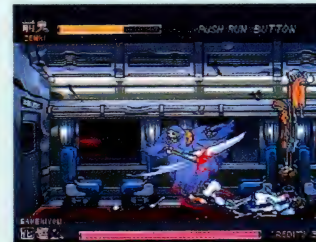
翼を振り下ろしてきたときが、攻撃のチャンス。ガードした後に、投げ技を決めることができるぞ。

◆本体ではなく、翼が攻撃してきたときはガードしなければならない

◆本体が攻撃してきたら、ガードして投げてしまおう。これが一番楽だ

SCENE4 『幽霊列車』

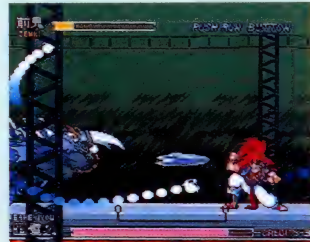
翔絞牙を倒すと、幽霊列車へと舞台は移る。列車の中に入ると、死霊がつぎつぎと襲ってくるが、無視して車両の後ろまで進み、GOサインが出るまで、その場所で戦おう。また、途中でボスの囮甓幺が出現するが、ここでは倒すことができない。一定回数、ダメージを与えると先に進むことができるので、ここはさっさと最後尾まで進んでしまおう。

◆列車の中は幽霊だらけ。いちいち相手にしないで先に進んだ方が良い

◆ここでは囮甓幺は倒せない。一定回数ダメージを与え、先に進もう

VS. 囮甓幺

最後尾に到着すると、囮甓幺が本体の少年と融合して実体化し、倒すことができるようになる。

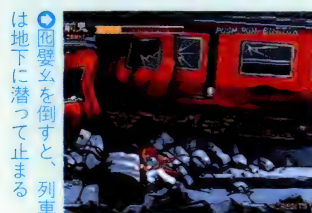
攻撃のバリエーションは、4種類ある。接近しているときには、鎌を水平に振る、下段からすくい上げるように振り攻撃してくる。間合いが離れると、使い魔を3体飛ばす、鎌から衝撃波を撃ってくるといった攻撃で攻めてくる。また、複合した攻撃で攻めてくる場合もあるので注意。

こいつの場合は、ガードして機会をうかがい、鎌を振ってきたときに投げ技を決めろ。

◆飛び道具を同時に撃ってくることもある。しゃがみガードで防ごう

◆鎌を振り、突進してきたときがチャンス。ガードして投げを決めよう

SCENE5 『暗闇の地下道』

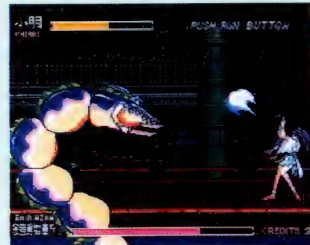
次は、下水が流れる地下道が舞台だ。先に進んでいくと、水から半魚人が飛び出してくる。少しずつ画面をスクロールさせ、1体ずつ倒していけば楽に進めるぞ。

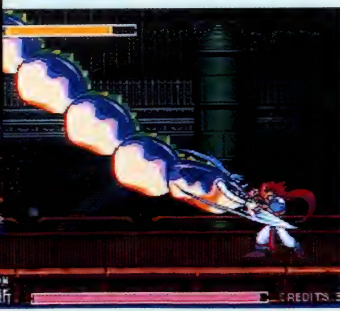
地下道の途切れている部分から飛び降りると憑依獣、鎧鱗斬が出現。

◆半魚人は少しずつ出現させ、確実に倒せ

◆囮甓幺を倒すと、列車は地下に潜って止まる

◆通路の切れ目から下に飛び降りるとボスが出現

VS. 鎧鱗斬

鎧鱗斬は投げ技が通用しない厄介な敵である。しかも、常に移動しているので、弱点である頭を攻撃できるチャンスがあまりない。

2人同時プレイの場合は、合体攻撃「ヴァジュラ雷光牙」を頭にうまく当てれば良い。小明の場合、護法輪具が一定時間ごとに出現するので、逃げながら待つ。前鬼の場合は、ひたすら地道にダメージを与えていくしかない。

◆◆投げることができないので、少し苦労する。地道にダメージを与えていこう

SCENE6 『囚われの少女』

鎧鱗斬を倒し、到着した先は、とあるビルの地下駐車場。

ザコキャラが地中から大量に湧いてくるが、すべて倒さないと先に進めないので、1体ずつ確実に倒していこう。ドアで仕切られた部分まで進み、敵をすべて倒せばクリアだ。

鎧鱗斬を倒すと出口があらわれ、先に進めるようになる

地下駐車場では、敵に挟まれないよう注意

VS. 輟変礫

ここは、自動で進行していく。

前鬼たちが、地下駐車場の一番奥まで到着すると、望美がまた魔物に足蹴にされている。前鬼たちが助けようとすると、一番奥に止まっていた乗用車が憑依獣、輟変礫に変形。

輟変礫は望美を捕らえ、最上階に飛び去った。2人は望美を助けるため、最上階を目指し登っていく。

またしても望美は、敵に捕まることになる

SCENE7 『高層の刺客』

輟変礫に連れ去られた望美を追って、舞台はビルの中に移る。

ビル内に入ると、ザコキャラがうじゃうじゃと湧いてくる。

ここでも、通常シーンのセオリーとして、画面を少しずつスクロールさせ、敵を一度に画面に出さないようにしよう。あとは、投げ技などで、左右のどちらか一方向にまとめてしまうようにすれば良い。

4画面分ぐらいの短いシーン。敵も前のシーンと変わらないのだ

VS. 棊

上の階に通じるエレベーターに乗ろうとすると、憑依獣、棊が行く手を阻んでくるぞ。

ガードしていると、キャラクタを飛び越える動作を繰り返すので、着地と同時に投げてしまう。起き上がったら又ガードする。この繰り返しで簡単に勝つことができるぞ。

このシーンの憑依獣、棊は簡単に倒せる相手

ピョンピョンと跳ぶので、着地と同時に投げる

SCENE8 『屋上の罠』

鉄骨がむき出しになっている建築中のビルを登っていくことになる。

ここでは、屋上に着くことが目的なので、ザコキャラはすべて無視して良い。2段ジャンプやダッシュを駆使して、駆け抜けてしまおう。また、最上階に続くエレベーターに飛び乗ればクリアとなるが、しばらく待つと1UPが出現するので、急いで飛び乗らないほうが良い。

このシーンは、ザコキャラと戦わなくても先に進めるのだ

VS. 輟変礫

最上階に到着すると、望美が鉄骨に縛られている。助けようとすると、輟変礫があらわれビルを破壊。前鬼たちは空中へ放り出されてしまう。

このシーンには、ボスとの戦闘はない。その代わりに、落下する鉄骨の上を渡って、安全な場所に脱出しなければならないのだ。

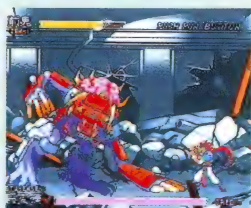
助けることができず、望美は最上階から落下…

破壊されたビルから鉄骨を渡って脱出する

SCENE9 『強襲のテツヘンレキ』

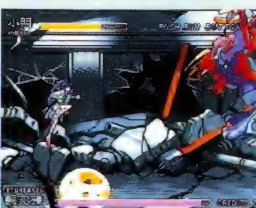
このシーンも、イベントが発生して自動で進行していく。

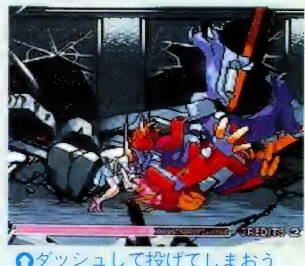
前鬼たちは、無事、地上へと脱出することができた。だが、そこには望美の姿はなかった。そして憑依獣、輟変礫が出現。破壊されたビルの1階で、輟変礫との対決が始まるのだった。

無事、地上に着くとテツヘンレキから輟変礫が出現

登場から3回目。やっと戦うことができる

VS. 輟変礫

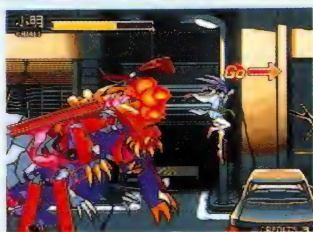
これまで、2度も登場していたが、倒すことのできなかった輟変礫と、ついに対決することになる。

輟変礫は、突進、電撃を吐く、巨大な腕ですくい上げるなどの、攻撃を仕掛けてくる。この中で、突進と腕ですくい上げる攻撃をガードしたときが反撃のチャンスだ。投げ技を決めてしまおう。

飛び上がると、3回電撃を吐いてくるぞ

ダッシュして投げてしまおう

SCENE10 『逆襲のテツヘンレキ』

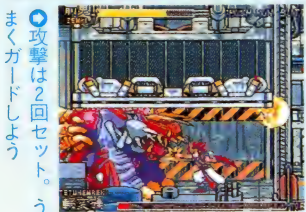
瓦礫に押し潰され、活動を停止したはずの轍変礫が、いろんなパーツをくっつけて復活。前鬼たち目がけて、すごい勢いで追ってくるシーンだ。

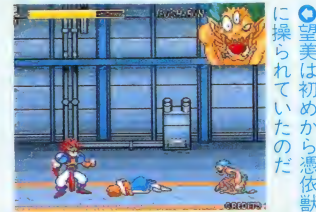
前鬼たちは、道に止まっている自動車やドラム缶などの障害物を避けつつ、押し潰されないように逃げなければならない。

2段ジャンプを駆使し、できるだけ画面の前方で障害物をかわそう。

倒したと思ったら、すぐ復活。ダッシュで逃げないと潰される

VS. 轍変礫

轍変礫に追われて行き着いたのはプレス工場らしき建物の中。

望美が無事に現れるが、望美は前鬼たちを閉じ込め、追ってきた轍変礫といっしょにプレス機にかけてしまうのだ。

轍変礫の伸ばしてくる腕を端でガードする。同じ攻撃を2回繰り返した後のスキに、小明はヴァジュラ光弾、前鬼は飛び蹴りで攻撃しよう。

攻撃は2回セット。うまくガードしよう

望美は初めから憑依獣に操られていたのだ

SCENE11 『恐怖巨大ラズロー』

しつこかった轍変礫を倒すと、商店街らしき場所に出るぞ。

ここは、ザコキャラの量がかなり多い。中でも空を飛ぶカマキリのような敵が同時に複数出現するのが非常にうっとうしい。耐久力はないので、まずは、こいつらから先に倒しておくと楽に進めるぞ。

このシーンもザコキャラが多いので、少しずつ先に進む

とぼけた憑依獣、羅頭狼が憑依され巨大化していく

VS. 羅頭狼

商店街を抜けると、公園に到着する。ここでは、たびたび登場していた、間抜けで憎めない憑依獣、羅頭狼が巨大化して襲ってくる。

羅頭狼はモーションが大きい攻撃が多い。特に両手をパチンとあわせる動作の後に大きな隙がある。ガードした後に投げ技を決めていくのだが、ガードすると間合いが離れるので、ダッシュして懐に飛び込もう。

こいつはモーションが大きい攻撃が多い

攻撃をガードしてダッシュ。投げ技を決めろ

SCENE12 『最強最後の大決戦』

巨大化した羅頭狼を倒すと、残る敵は魔屢蓮のみ。

戦いの舞台は公園から一転して、結界が張られている、東京都庁舎のような建物の前に移動する。

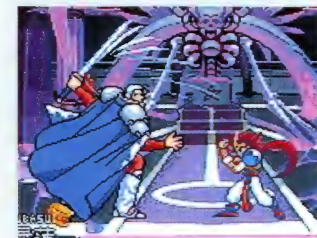
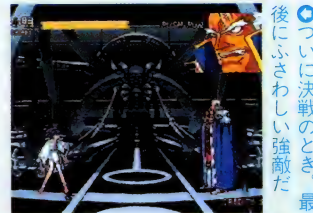
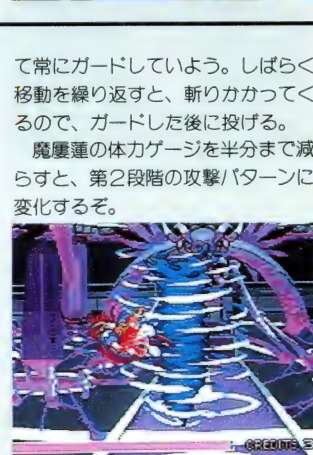
この場所で、魔屢蓮との最終決戦が始まるのだ。

ついに決戦のとき。最後にふさわしい強敵だ

VS. 魔屢蓮

魔屢蓮の第1段階の攻撃は、踏み込みながら剣で斬りかかってくる攻撃と、瞬間移動を数回連続して行う、竜巻を起こすの3パターンだ。

瞬間移動中は、相手の方向を向いて常にガードしていよう。しばらく移動を繰り返すと、斬りかかってくるので、ガードした後に投げる。

魔屢蓮の体力ゲージを半分まで減らすと、第2段階の攻撃パターンに変化するぞ。

魔屢蓮が剣を振り下ろしてきたときが、投げ技を決めるチャンス

この竜巻はガードできない。前兆が現れたら即座に移動しよう

VS. 魔屢蓮(第2段階)

魔屢蓮の体力ゲージを半分に減らすと、魔屢蓮はついに本気になる。攻撃パターンも変わり、一撃でこちらの体力の4分の1ぐらい減らされてしまう。ここからが本番だ。

第2段階の攻撃は、空中に放り投げて切り刻む攻撃、連続ヒットする強力な斬撃、異次元空間を使った遠距離攻撃の3パターンだ。捕まらないように常に移動して、斬撃をガードしたら投げ技を決めていこう。

魔屢蓮の技はどれも強力だが、なかでもこいつは食らうと体力が3分の1減る。接近しすぎると出してくるようなので注意しよう

振り下ろした剣をガード、1回目のヒット音がしたら投げろ。小明は護法輪具の出現を待っても良い

そしてエンディングへ…

続報！ 2つのモードを徹底的に掘り下げる。

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：NECインターチャネル
発売予定日：未定
予定価格：未定
ジャンル：パズル
継続機能：コンティニュー
その他：マルチタップ対応（最大2人）

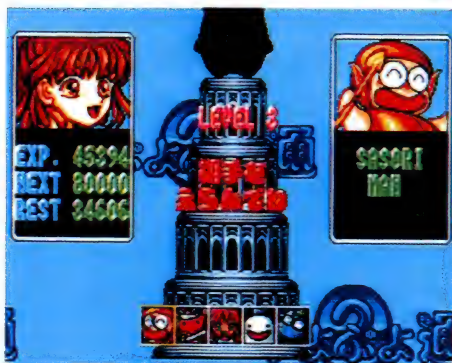
開発状況：60％（12月12日現在）

ぷよぷよ通CD

「ひとりでぷよぷよ」の得点システム、「ふたりでぷよぷよ」の6種類のルールなど、前作とは大きく異なる点を取り上げる。

ぷよバトルで得点を稼いで塔を登る ひとりでぷよぷよ

プレイヤーは主人公アルルとなって、全7階からなる塔の最上階を目指し登って行くのが、「ひとりでぷよぷよモードの目的。階ごとに対戦できるモンスター数が限られており、そのモンスターたちとぷよバトルを行って、点数を獲得していく。そして、各階に設定された得点の規定値に達した時点で、次の階に上がれる。なお、階にいるすべてのモンスターに勝ったとしても、得点が規定値に達しない場合は、ゲームオーバーになってしまうぞ。

対戦前には、モンスターの紹介がある

塔は1階がレベル1、2階がレベル2というふうにレベルが設定されている。レベルが上がるごとにモンスター数は少なくなる

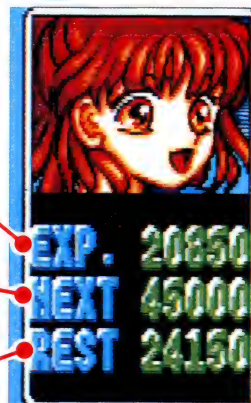
てっぺんを目指すのよ

アルルの経験値が一目でわかる

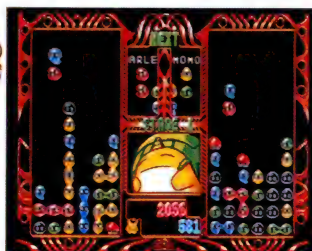
ぷよバトルで稼いだ得点は、アルルの経験値となる。対戦するモンスターを選択する画面では、アルルの経験値や、得点の規定値を確認できるようになっている。

これまでに稼いだ得点が、そのままアルルの経験値となる

次の階に上がるための規定得点。階が増すごとに数値は上がる

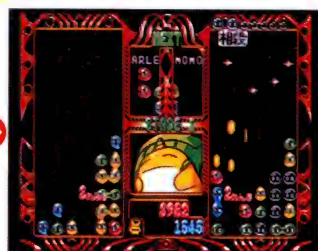
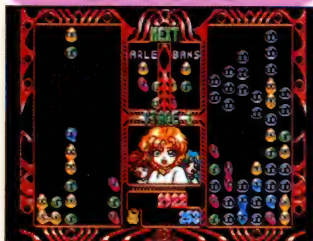
次の階に上がるのに足りない得点。規定得点－経験値＝REST

アルルの経験値はプレイヤーの経験値。どのぐらい経験を積んだのか、チェックするべし

連鎖や全消しは高得点になる

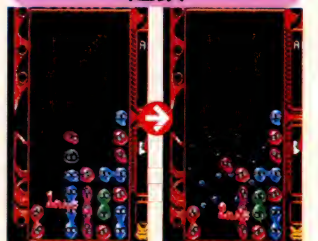
ぷよバトルは、ぷよを消すごとに得点が入るが、普通にぷよを消すだけでは微々たる点数しか入らない。一気に高得点を稼ぐには、連鎖や画面内のぷよをすべて消す全消しが効果的なのだ。特に連鎖は、6連鎖などの大きな連鎖をすればするほど高得点になる。

3連鎖だけでこんなに点数がアップ。得点を稼ぐには連鎖しまくるのが一番

初心者のために、ぷよバトルの基本を伝授

画面上部から落ちてくるぷよを同じ色どうし4つ以上つなげて消す。そのぷよをいかに上手く消すかを競うのがぷよバトルだ。そして、ぷよが連続して消えることを連鎖という。また、ぷよを消すと対戦相手の画面におじゃまぷよが降り、相手の妨害ができる。おじゃまぷよが降る量は、ぷよを消した量に比例する。

画面上部から落ちてくる、同じ色のぷよを4つ以上つなげると消える

おじゃまぷよ

透明のぷよがおじゃまぷよだ

連鎖

1、2とぷよが連続で消える

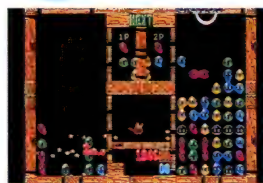
6種類のルールがあって飽きのこない

ふたりでぷよぷよ

友達とぷよバトルで対戦できる「ふたりでぷよぷよ」は、6種類ものルールが用意され格段にグレードアップした。難易度は激甘から激辛までの5段階から選べて、ハンディキャップ対戦もできるぞ。

たくさんのキャラの中から選べる

なれ親しんだ「普通のルール」

「ひとりでぷよぷよ」のぷよバトルと同じような条件で、対戦ができる。これといって特別な操作は必要ないので、一番受け入れやすい。まずは、このルールで小手調べといったところだろう。

普通が一番落ち着いてプレイできる

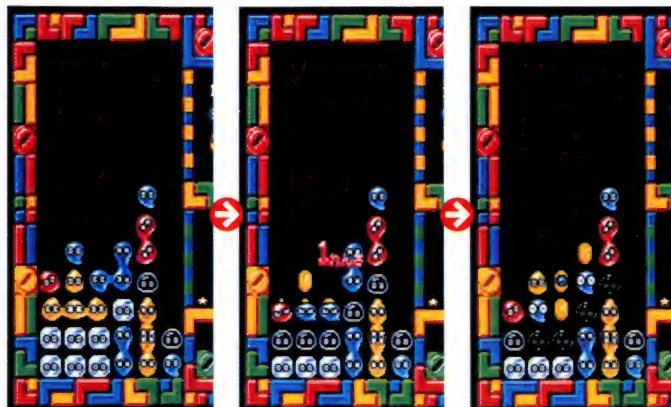
得点あらそいなら「得点ぷよ」

操作を妨害する役目のおじゃまぷよ（得点ぷよ）を消すと、得点が入るので、高得点を目指す人にお勧めだ。得点ぷよの形は、通常のおじゃまぷよより円に近くなっている。普段はイライラするおじゃまぷよも、このルールのおかげで少しはありがたみが出るかも。

得点ぷよに隣接しているぷよを消す

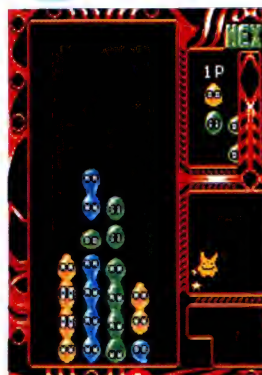
得点ぷよが消えた分の得点が加算される

一番やっかいな「固ぷよ」

通常のおじゃまぷよは隣接しているぷよを消すといっしょに消えるが、ここでのおじゃまぷよ（固ぷよ）はその作業を2回繰り返さなければ消えない。もたもたしていると、固ぷよを消せないまま積み上がってしまうのだ。固ぷよは、四角くて白い色をしている。

隣接しているぷよを消すことを２回繰り返すと…やっと消すことができた！

※画面写真は開発中のものです。

難易度が高い「6個消し」

同じ色のぷよを6つ以上つなげると消える。ぷよをつなげる数が多いと、連鎖を増やしていくのに一苦労するので、難しいほうが燃えるという人のためのルールだ。特に、難易度を激辛にすると、ぷよが5色も出るので、達人でないかぎり長時間のプレイは不可能。

ぷよを6つ以上つなげて消す。2連鎖ぐらいなら簡単にできるけど、3連鎖、4連鎖を作ろうとすると…もー大変な難しさ

なめるとコワーイ「2個消し」

同じ色のぷよを2つ以上つなげると消える。おもしろいようにぷよを消していくことができるので、気分爽快だろう。でも、簡単に消せるのは対戦相手も同じということを忘れてはいけない。お互いにぷよを消しまくるので、長期戦に陥りやすいのだ。このルールでは持久力のあるほうが有利となる。

ぷよが消えすぎて、こまっちゃう

なんでもありの「エディット」

ぷよバトルのルールを自分の好みで設定することができる。「ぷよを10個以上つなげると消える」という無理な設定も、「エディット」なら簡単に作れてしまうのだ。7つの設定項目があるので、それぞれの設定を変えていけば、100種類以上ものバリエーションのぷよバトルができることになる。これは末永く遊べそうで期待大。

ぷよをつないでもつないでも消えないよー！　なんてルールも作れる

思いどおりに！

ルール作成中

おわり	
ルールをコピーする	6から
ぷよはいくつで消えるか	10個
おじゃまを1つ降らせる点	120点
おじゃまを消した時の点	50点
おじゃまぷよのかたさ	ふつう
連鎖の倍率の上がりかた	タイプ1
全消しで降らせる個数	30個

「ふたりでぷよぷよ」の目玉だ。ルールを友達と相談して、いろいろ試してみるのも楽しそう

最新情報と、魅惑のグラフィックがいっぱい！

DE・JA

—デジャ—

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名:NECインターチャネル
発売予定日:3月
予定価格:未定
ジャンル:アドベンチャー
継続機能:バックアップメモリ
その他:マウス対応

開発状況:80%(12月17日現在)

美女と、冒険と、謎解きがいっぱい詰まったアドベンチャー『DE・JA』。ゲームシステムと序盤のストーリー紹介で、発売前の準備はこれでカンペキ！

基本中の基本、ゲームシステムをキッチリ解説!!

パソコンからの移植になる、ちょっとHなアドベンチャーゲーム『DE・JA』。このゲームのウリである美麗グラフィックを見るためには欠かせない、ゲームシステムについて詳しく解説していくぞ。システムといっても基本は簡単なもので、画面上の文字やアイコンを使って、主人公に指示を出せばいいだけ。これらをカンペキにマスターすれば、より快適にゲームをプレイできることうけあいだ。

移動システムはとってもラクチン

場所を移動するときは、まず移動アイコンにカーソルを合わせて決定する。すると、行ける場所が表示されるので、目的地を選んで決定すればいい。行動範囲は、話が進むにつれて広くなっていく。

行ける場所は、このように表示される

通常画面ではアイコンを駆使

通常画面では、画面下に表示されるアイコンを使って、主人公に行動の指示を出していく。アイコンの数や種類は、そのときの状況によって変化していくぞ。セーブやロードも、アイコンで行うのだ。

❶見る・調べる…いろいろな物を調べる ❷考える…起こったことを考える
❸電話をかける…人に電話をかける ❹持ち物…持ち物を確認する
❺移動…場所を移動する ❻ロードする ❼セーブする

ズラッと並んだアイコンを使うのだ

さまざまな場所を駆けめぐる！

自分の研究所

主人公、龍介の研究所。キタナイが、考え事をするにはうってつけ

がちゃ子の家

がちゃ子のアパート。2人きりでいても、なぜかムラムラとこない

骨董品屋

斉藤が杖を買った店。ここでは、ある不思議なことが起こるのだ

学会本館前

考古学学会本館前。龍介は、ある理由から出入り禁止になっている

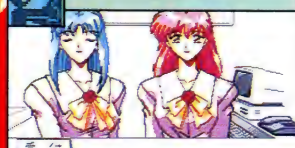
こんなアイコンもあり！

ストーリーが進んでいくと、ビックリしてしまうようなアイコンが表示されることがある。ここでは、そんな「いいの？ コレ」と思ってしまうような、ヘンなアイコンを紹介しよう。このほかにも、いろいろなアイコンがあるらしい。

あんなコトやこんなコトまで!!

キスする

イカした女のコたちにキスできる。成功すればだけどね

さわる

あちこちさわりまくるぞ。もちろん、怒られることもある

くどく

女の子を誘うが、失敗する確率のほうが高いような気も…

襲う

いきなり女の子を襲ってはダメだよ。物には順序があるし

ゲーム序盤のストーリーを細かく紹介!!

Hなグラフィックもさることながら、このゲームの魅力のひとつになっているのは、よく練り込まれたストーリーだ。プレイヤーの分身である、主人公の初柴龍介が巻き込まれる不思議な冒険の数々には、思わず引きずりこまれてしまうぞ。ここでは、ゲーム序盤で展開されるストーリーを、少し細かく紹介していくぞ。

冒険は、1本の杖から始まった

主人公の初柴龍介は、少しHでちょっと変わり者の考古学者。そんな彼の前に、ある日斉藤という初老の男性が現れる。斉藤は龍介に1本の杖を渡し、調査をしてほしいという。この杖は不思議な杖で、手に入れてからというもの、毎晩同じ夢を見るというのだ。なぜか魅力を感じて、依頼をOKする龍介。しかしその矢先、依頼主の斉藤が不慮の死を遂げる…。

これが不思議な杖なのだ

夢に現れる女性。その美しさにふらふら

がちゃ子とともに、杖の秘密を追う

杖の秘密を追う龍介は、友人のがちゃ子に杖のことを相談する。手がかりをつかもうと、考古学学会本館の資料室に向かう2人。しかしそこで、龍介に敵対する学会理事長、日向雷造にバッタリ出くわす。危ないところだったが、龍介の変装で何とか切り抜ける。

斉藤の家に行くと、情報が入ることがある。奥さんは美人だし…

斉藤の自宅は、この秘書から聞く事ができる

がちゃ子も協力してくれるぞ いろいろと♡

杖を追う考古学学会の影!

龍介のもとに杖を持ち込んだ斉藤の死に、どこか不可解なものを感じる龍介。そんな彼のもとに、ある日学会から手紙が届く。内容は、例の杖を学会に渡せというものだった。がちゃ子以外は知らないはずの情報を、なぜ学会が知っているのか? 激怒した龍介は、さっそくがちゃ子を問い詰める。やがて誤解が解けたあと、がちゃ子の親戚、かおりが登場する。

かおりとの出会いの記念に、胸をもんだら…怒るなよう

がちゃ子に怒り爆発の龍介。お、落ち着けっ!

かおりのスーパーテク、色仕掛けが炸裂! スゴイ女子高生だなあ

主人公を待ち受けるものは!?

かおりの意外な発見から、杖についての新たな情報を得た龍介たち。しかし家に帰ってみると、なんと部屋が荒らされている。しかも、大事な杖までが奪われていたのだ。杖に秘められた謎とは? 次第に明らかになる、夢の美女の正体とは? 謎が謎を呼ぶ展開からは、もう目が離せないのだ。

超重要アイテム、がちゃ子のパンティ。頭にかぶるモノではないぞ

杖が盗まれてしまった! 龍介大ピーンチ

そして何よりも、新たなる美女との出会いが待っている

亜美さんの魅力にメロメロ!

このゲームでは、登場する女性キャラと♡♡♡なコトになる場合がある。まず最初にそういう関係になるのは、なんと斉藤の妻、亜美さん。今ではれっきとした未亡人になっているぞ。貞淑な妻であった亜美さんとの♡♡♡は、アイコンも過激。思わずドキドキしてしまいそう。ああ、このまま2人は一線を越えてしまうのか?

あ、いけません奥さん! でもヨダレが…だらだらだら。へへへ

亜美さんの色っぽさにタジタジ。生きてて良かったなあ

こーんなコトまで。子供はさあ寝た!

でも、やっぱりこれはイケナイことだよねえ。やめよう

※画面写真は開発中のものです。

それぞれのシステムとストーリーを押さえる

デッド オブ ザ ブレイン

Dead of the Brain 1&2

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名:NECホームエレクトロニクス
発売予定日:未定
予定価格:7800円(税別)
ジャンル:アドベンチャー
継続機能:コンティニュー、バックアップメモリ
その他:なし

開発状況:90%(12月15日現在)

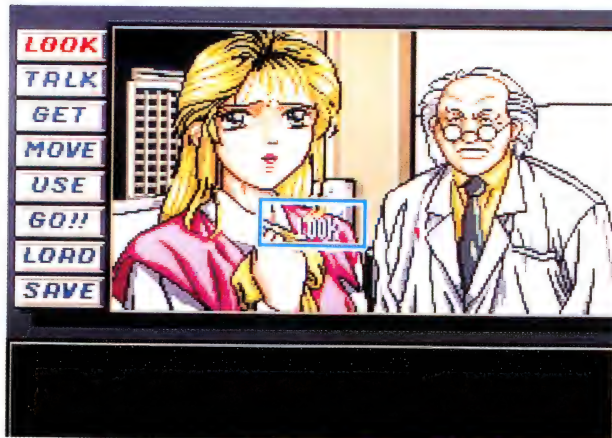
急きょ入手した完成版にかなり近いロムから、18歳以上推奨の理由となったグロテスクなシーンを公開。さらに、血も凍るようなストーリーも見逃せない!

蘇生薬によってよみがえった死霊が街を侵していく『1』

ホラー映画を思わせるスプラッター的な演出を取り入れた、本格的なホラーアドベンチャーの1作め。もともとはパソコン版の作品だがPCエンジンに移植されるにあたって、完成されたシナリオはそのままに、操作性の面がより洗練された。そして、PCエンジン版のオリジナル要素としては、グラフィックの一部をアニメーションにしたり、迫力のある効果音を加えたりして、臨場感あふれる仕上がりになっているぞ。

凶暴な死霊が次々と出現する

状況に応じたコマンドを選ぶ

基本操作は画面上のカーソルを操って、画面左端に表示されている8種類のコマンドのなかから、状況に応じたものを選んでいく。例えば、キャラと話をしたいときは、カーソルでTALKのコマンドを選ぶ。すると、カーソルがTALKの文字の形に変化する。その状態でキャラをクリックすると会話が始まる、といった具合だ。

左の美人は主人公コールの恋人シーラ。LOOKのコマンドを選んで、彼女の様子をうかがう

コマンドの説明

LOOK	気になる部分を見たり、調べたりするときに使用する	USE	あらかじめ入手している道具を使いたいときに選ぶ
TALK	キャラと話ができる。会話は重要な情報源だ	GO!!	通常の場所移動、建物や部屋のなかに入るときに使用
GET	必要なものを取るときに使用。電話をかけるときにも	LOAD	あらかじめセーブしてあるデータを呼び出す
MOVE	厳重な建物に入るためのパスワード入力ができる	SAVE	いままでのプレイを記録する。2カ所にセーブできる

蘇生薬が引き起こす大惨事

ことの発端は主人公であるコールの友人、科学者クーガーが、死んだ生物をよみがえらせる蘇生薬を作ったことから始まる。そして、ひょんなことから蘇生薬を墓場に落としてしまい、生き返った死体(死霊)が街中に現れるのだ。街の人たちは、凶暴な死霊に次々と襲われて生き絶えていく。そんななかでプレイヤーは主人公コールに成り代わって、恋人のシーラやクーガーと行動を共にし、死霊と戦いながら街の残り少ない生存者たちを救おうと奮闘する。

蘇生薬が墓石にかかってしまう。これが原因で大惨事に

左側の金髪の男性が主人公のコール。右側がクーガーだ

死霊の弱点は?

人間は理性で筋肉の力を押さえているといわれるが、死霊は理性がないために怪力を奮える。そして、人間の脳ミソを食べたいという本能のままに、その怪力で人間を襲い続ける。だがゲームを進めていくうちに、死霊にも弱点があることが判明。死霊自身も脳ミソを破壊されると再び死に至るのだ。この弱点を頭に叩きこみ、ピンチを切り抜けなければならない。

死霊を倒すときは頭をねらわなきゃ

この大きな口で人間の脳ミソを食らう。想像しただけでも寒気がする

警官も死霊に襲われてしまう。無惨に頭を割られて…

2年後、再び死霊がコールの平和な日々を壊す『2』

『1』の2年後という設定の2作めも、パソコンからいっしょに移植される。こちらも『1』同様に、アニメーションや効果音などのオリジナル要素が加わっているぞ。PCエンジン版では、両方が1枚のCDに収められ、どちらからでもプレイできるようになっている。

『1』に比べるとビジュアルが若干アダルトな雰囲気になる

怪しい部分をカーソルで探る

基本操作は『1』の操作を簡略化した感じになっており、ほとんどの操作をカーソルで済ますことができる。カーソルで画面を探ると、キャラや情報を得られる箇所に、青いカギカッコが表示される。そのカギカッコ内をクリックすると、キャラと話したり情報を得たりできるのだ。また、現在地からほかの場所に移動したり、セーブやロードをする場合のみ、画面右下にあるコマンドを使う。

丸で囲んだものがカーソルだ。重要な場所には青いカギカッコも表示されるので、わかりやすい

移動するときや建物のなかに入るときは、ＭＯＶＥのコマンドを選ぶこと

忘れていた恐怖がよみがえる

前作から2年経ち、主人公コール（プレイヤー）とシーラは隣街に移り住み、晴れて婚約した。そんなとき、コールの親友が惨殺される。その殺人現場には蘇生薬に似た液体が残されていた。その事件をきっかけに刑事のスティーブと知り合い、いっしょに蘇生薬に似た液体の謎を追いかけるうちに再び死霊と戦うことになる。

左がコールで、右のダンディな男性が刑事のスティーブだ

コールの親友テリーとリンが殺された。彼らの死体を見て、悲しみにくれるシーラ…

麻薬パープル・スカイ

ゲームを進めると蘇生薬に似た液体は、麻薬パープル・スカイだということがわかる。蘇生薬は2年前の事件ですべてなくなり、存在を知っているのもコールとシーラだけのはずだった。しかし、このパープル・スカイは、蘇生薬とまったく同じ色をしていることから、蘇生薬を原料としていることは間違いないのだ。この麻薬を主に使用しているのは、ブラッディフォックスというギャング集団で、この集団がどこかで蘇生薬を入手したのかもしれない。早くこの謎を突き止めなければ、2年前の惨劇が繰り返されてしまう。

パープル・スカイを注射されたシーラ

街を荒らしまくるブラッディフォックス。みんな迷惑している

リアルな緊張感、制限時間表示！

ゲーム中には、死霊に襲われたり、ギャングと戦ったりする場面が登場する。この場合のみ画面に制限時間が表示され、その時間内に相手を撃退する正確な操作をしなければゲームオーバーになるのだ。制限時間は状況に応じて異なるが、5秒や10秒というような短時間に設定されているため、かなりハラハラさせられる。

ブラッディフォックスが女性を襲っている現場を発見。助けなければ

制限時間が表示される。さっさと倒すべし

5秒以内に倒せないとDEAD!!

美少女コンテスト最終決戦のシミュレーション

ヴァージン・ドリーム

スーパーCD-ROM²

メーカー名:徳間書店インターメディア
発売予定日:未定
予定価格:8800円(税別)
ジャンル:シミュレーション
継続機能:バックアップメモリ
その他:なし

開発状況:70%(12月12日現在)

1年間という限られた期間のなかで、レッスンやバイトをさせながらコンテストの優勝を目指す育成シミュレーション。魅力的な女のコが多数登場する!

アイドルを目指す女の子を育成しちゃうのだ!

'94年にパソコン版で登場した同名タイトルの移植作。平成美少女コンテストの決勝大会に勝ち進んだ1人の少女を、1年間指導して優勝させることが目的の育成シミュレーションゲームだ。漫画家の弓月光が、美少女たちを含めたすべてのキャラクタデザインを担当している。一生懸命育てて一流のアイドルを誕生させよう。

⬆平成美少女コンテストの決勝大会を目指して育成していくのだ

目標を決めてレッスンあるのみ

プレイヤー名の入力が終了すると、主人公への指導目標を聞かれる。ここでは、右の表に示した8種類の中から目標を選ぶことができるぞ。選んだ目標によってエンディングが変わっていくので、目標にたどりつけるようレッスンに励んでいこう。レッスンは、特・松・竹・梅の4段階に分かれており、ランクによって成長の度合いや料金が違っているのだ。

目標とするもの	
アイドル	トップモデル
女優	学校の先生
バラドル	玉の輿
女子プロレスラー	特になし

選べる指導目標は全部で8種類。この目標に合わせた指導をしていこう。たとえば、女子プロレスラーであれば体力のパラメータ値を上げるという具合にね。

⬆レッスンを選ぶと、8種類の中から自由に選択できるが、自主トレ以外には費用がかかってしまうのだ

平日は資金稼ぎも忘れないこと

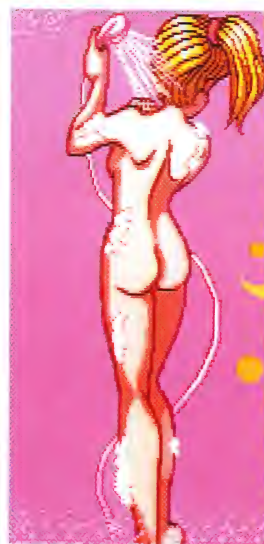
平日はレッスンのほかに、主人公にバイトをさせることもできる。レッスンにはお金がかかるため、バイトで費用を稼ごう。しかし働いてばかりいると、主人公が失敗を重ねてパラメータが下がることがあるので、ほどほどにしよう。

⬆選ぶ職種によって手に入る金額が違う。重労働はなるべくさけようね

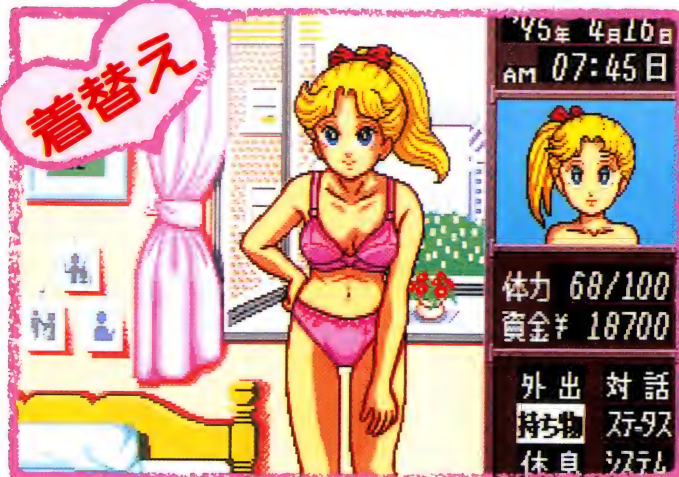
⬆バイトばかりに精を出しすぎると、失敗ばかり続いてパラメータがどんどん下がっていくことになってしまう

休日はリフレッシュさせてやる

日曜日は休養日になっていて、主人公の今の気持ちを聞くことができる。ここでのセリフを参考にして平日の指導に活かしていこう。また外出もでき、同じマンション内に住んでいるライバルたちと会話ができる。休息コマンドを選ぶと、レッスンやバイトで低くなった体力を、回復することができるぞ。なお、休息コマンドには入浴と睡眠の2種類があるぞ。

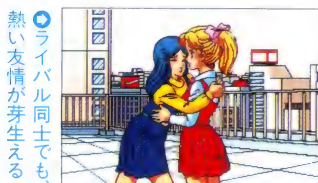
⬆主人公の、今の気持ちを聞くことができる

⬆ウヒョー。たまりませんな

服を買っておしゃれにすごす

休日のときに持ち物コマンドを選ぶと、着替えという項目が出てくる。これを選択すると、現在持っている服に着替えることができるのだ。ショッピングなどで服を買えば、選択できる服が増えていくぞ。服の中にはランジェリーもあり、下着姿にすることもできる。ただし、この姿では外出してくれないのだ。あたりまえか…。

ランジェリー姿以外にも、いろんな服装に着替えることができるのだ。ムフ

思わぬところでビジュアルイベント

ゲームを進めていくと、ビジュアルイベントが発生することがある。そのときの対応によって、あとの展開に微妙な影響を与えるイベントもある。さらに、エンディングは30種類以上も用意されているので、イベントもそれにあわせて数多くそろっているのだ。

気合入りまくり。えらく鼻息があらいのだ。フフンッ

ライバル同士でも、熱い友情が芽生える

ガラス越しに写る顔を見つめて、何を考えているのだろうか

町に出て歩き回ることもできる

休日のときに外出コマンドを選ぶと、部屋の外に出てマンション内を歩き回ることができる。このマンションを出ると、町の全体マップが写し出され、その中を自由に移動することができるようになるぞ。ショッピングなどは、この町の中ですることになるのだ。

マンションから1歩外に出ると、町の全景が見える全体マップ画面にはやがわりする

魅力的な8人の女の子が登場!!

平成美少女コンテストの、地方大会を勝ち抜いた女のコは全部で8人。それぞれが異なった魅力を持っていて、そのかわいらしさにクラクラすること請け合いだ。さらに、各キャラを担当する豪華声優陣が、ゲームをいっそう華やかなものにしているぞ。

読者の読者による読者のための大放言パラダイス

Reader's Land

総天然色ギャラリー

▶熊本県／勝任クン

○お姉様は〝飲む＋騒ぐ〟だよォ。カラオケBOXでの姿、「読者に見せられない」「公衆の面前でやったらつかまる」と思うのはァ、私だけではないはず

▶愛知県／高田たこサン

○プレイステーション版は実写取り込みで超濃い。この勢いでPC-FXに移植、〝アニキ戦略〟開始ってか(笑)

▶兵庫県／矢野敏哉クン

○信長とカオヤジ顔ばかり描いてたからァ、グラフィック担当は苦労しただろう(笑)

◀神奈川県／非行石クン

○虹野さんは人気だねェ（男は手作り弁当に弱いのオ?）。ドラマCDも2曲入ってるよ

○キミの考えるコトと言ったら…。高貴に「おじゃる」「まろは」なんて会話に!?

◀愛知県／くたびれたまゆけクン

○耽美派ばざーる…?なんか、コマーシャルに出てきたら怖い(笑)。いっそ、実写版で『猿の惑星』状態にするか(笑)

◀大阪府／[illegible]クン

▲静岡県／千夜子サン

○『〜ガリバーボーイ』ね。描くのに時間がかかっただけどォ、変わった画風でェ、この路線はナイスよォ

▼富山県 赤猿サン

○アニキの神殿はァ、スーパーファミコン版よりメガドライブ版がイッちゃってて爆笑！

明けましておめでとうございます。年始、みんなはどんな大願をかけましたか？　暦は人が作り、それに振り回されるコトも多いけど、節目節目に心機一転できる、とても良い知恵でもあります。今年もがんばりましょうね。そして、今年もよろしくお願いします♡ま
同じく、今年も可愛がってねェ。ち（まどか&ちはる）

Free Talk

やめて!!

『アニメフリーク～』のデートの企画は、やめしょうよ。本当に。これで喜ぶ人はいるんでしょうか？　どんなものかと思って買ってみましたが…虚しい。リリスが1人でしゃべるだけで話が進んでいく。こんなに虚しいデートは他にはありませんよ。このデートがおもしろかったという人は、本当にデートしたことがあるんでしょうか。こんなのは容量のムダに他ならないと思う。これをカットすれば、きっとカラオケのほうに声が出るようにできたと思う。まあ、リリスが好きな人にはたまらないんでしょうけど。P.S.こんなことを書いてしまったが、俺もこれが飯島直美だったら、かなり浮いていただろう。　（岡山県／ターボクン）

あの気持ち悪さ（失礼）を、まどかは別の意味で楽しんでしまいましたケド（笑）。とはいえ、あれが柴田恭兵なら、まどかも浮きまくってたでしょうネ♡

まだイケる!!

私はプレイステーションとサターンを所有（？）しているが、今のところ、満足できたゲームがない。確かにグラフィック、サウンドは申し分ないが、値段が安いせいか、すぐに終わってしまう。それにストーリーもチャチ。今さらだが、PCエンジンで『ときめきメモリアル』をし尽くしてしまったことを後悔している。次世代機と比べればPCエンジンは劣ってしまうが、性能が低すぎることはない。だから中身で勝負すれば、PCエンジンもまだまだイケるハズだっ！　アーケードカードもあるんだし。これからだよ、きっと。
（奈良県／文字オンリー伊藤クン）

そう思うならハード売ったりしないでよ、裏切り者!!　中古ソフトは安いしィ、いーぞ、PCエンジンはァ(ヤケクソ)。

至上の幸せ

某漫画雑誌の編集部に入って、早半年。入社当時は先輩方のパシリ的存在でしたが、9月から本格的な仕事を任され、早く一人前の編集者になれるよう、邁進している今日このごろです。ちなみに今は、漫画作品を2本、それに読者プレゼントと読者コーナー（/）を担当させてもらっています。仕事には慣れていないこともあり、ここ最近はずっと終電帰りという辛い毎日ですが、同時にとても大きなやり甲斐を感じている次第です。大好きな投稿やゲームがもはや休日しかできないのは残念ですが、やはり「自分のやりたい仕事」ができるのは至上の幸せですね//　みなさんも納得のいく就職ができるよう、時勢の波に負けずに精一杯頑張ってください//　P.S.まどかさん、ちはるちゃん、お互いに年末進行で大変ですが、根性で乗り切りましょう//　（千葉県／安藤充謙クン）

私はァ、好きな仕事ができて"至上の幸せ"を感じるほどォ、今は余裕がないですゥ。向いてないのかなァ？　想像以上に忙しくて重労働で地味な仕事だしィ。憧れだけじゃ、できないな…って実感している今日、このごろ。

▶和歌山県／玻月えまサン

『アンジェリーク』は良いわよ（うう…PC-FX買って良かった！）まどかはRPGが苦手だけど、『聖夜物語』は育ての親を代えて遊べそうだし、『同級生』も出たし…年末は忙しいな♡(⇦うれしそう)

前田×アンドレなんて、マニアが泣かせるねー。『アニメフリーク～』のプロデューサー・深川氏は熱狂的プロレスマニア。可能性はあるよ、きっと!?

▶神奈川県／ハラペコ丸クン

◀広島県／麒麟クン

タケルで入手可能だとか。なんか、最近はグロいゲームが増えたような気がするなあ。紹介記事をやっている仙台の編集部員C君は「ゾンビに殺されて、前に進まなーい!!」と嘆いているし

「やっぱ、オスカー様よ♡"小悪魔だぜ"なんて言われた日には…キャ～♡」と騒いでる、檜山P子サン。まどかはやっぱ、クラヴィス様。黒髪に弱いの一♡(失礼)

◀千葉県／ラブラブ未来乃サン

Free Talk

見捨てられた!?

PCエンジンユーザーがあれほど望んでいた『ああっ女神さまっ』の移植。決定したものの、対象はスーパーファミコン。別に悪いとは思わないが、正直ガク然とした。そして わかった。PC-FXは、サードパーティには既に見捨てられているのでは…と。PCエンジンのころからつきあいがあったならともかく、新規参入は眼中にないのでは。良くも悪くも他の次世代機とは性能、方向性で一線を画したこと、売れてないことがネックでね。移植も良いが、まずは〝これぞ名作〟とPC-FXを買わせたくなるソフトを作るのが先決なのでは…。『ときめきメモリアル』のときに気づくべきだったことなのだろうが…。（東京都／風のように吹っ飛んだヤツクン）

版権問題とかァ、複雑な事情があったんだってェ。それにしてもォ、もう少しラインナップを充実してほしいよねェ。実際、アニメだけじゃキツイよねェ。

僕がおかしいの？

〝何かが違う声優ファン〟の奴らをどうにかしてほしい。奴らは一体、何者？　変な〝コダワリ〟を持っているってことは最近、わかり始めた。「声優自身の個性＝演じた役の個性」とでも考えているのかどうか知らないが、〝声優自身〟の人気が出ているでしょう。あれって、おかしい。僕も桜井智ファンですけど、声が好きなのであって、彼女自身にはさほど興味はないです。それと声優のビジュアル面のビジネスって、はっきり言って管轄外だと思いますけどね。だから2ヵ月続きの國府田マリ子さんのポスターの意味がわからない。声を出さないと、単なる〝一般人〟でしょ、彼女。教えてくれ。僕がおかしいのか？（岡山県／武内葉月クン）

こういう意見を載せたこと自体、まどかに対する非難も多いことでしょう。でも、いろんな意見を自由に言える、それがココの良いところだと思ってます。実際、上のような意見も多いですヨ。

神戸市民の誇り!

日本一にはならなかったが、今年のオリックスの活躍には、オリックスファンとして、そして神戸市民として、感謝の気持ちでいっぱいです。とくに3連敗で迎えた日本シリーズ第4戦、もう日本一は絶望的なのにもかかわらず、ひたむきにプレーする選手の姿に深い感動を受けた人も多いと思います。僕自身、あの試合のおかげで「今年はいろいろ大変なこともあったが、与えられた状況の中でできる限り頑張っていこう」という気持ちになれました。オリックスは神戸の誇りです。本当にありがとう。（兵庫県／悪代官ほぐ兵衛クン）

パリーグは実力、人気ともにセリーグを上回ったみたい。阪急（当時）の熱狂的ファンの父親と行った、閑散とした球場が今はウソみたい。ともあれ、今年もファンを楽しませてほしいナ。

1票の気持ち

PC-FXの移植希望ランキングの上位に『ときめきメモリアル』が登場しはじめてから早、数ヵ月。かくいう僕の票も、その中に入ってますが、正直なところPC-FX化には反対（絶対に出ないとは思いますが）。「あのころの『ときめき～』は、もうなくなっちゃったなあ」というのが、プレイステーション版の正直な感想です。サターンやスーパーファミコンへの移植が進む現状において、PC-FX版（出ればの話）はコレクターズアイテム以外の何物でもありません。それでも1票を入れてしまうのは、元祖ユーザーの意地（悔しさ）と誇り（？）のなせる業なのでしょう。そして、それを見たコナミがPC-FXに参入してくれれば、などと思ってたりします。他の方はどういう気持ちで票を入れているのでしょう？　気になります。バットでもいいので（笑）、返球待ってます。（東京都／かえるの使いクン）

イベント追加があったけど、〝プレイステーション版はPCエンジン版ほど夢中になれない〟という声も聞くが…？

▶神奈川県／橋わたるサン

○唯チャンは、編集部で〝妹にしたい娘・No.1〟だそーです（一体、いつそんなアンケートしたの!?）。軍師らんまる師は、枕まで買っちゃうし。⑤変態～。え、飾ってるのォ？　もったいないからァ？　やっぱり、変態～!!

▲千葉県／パッパラッパクン

○『アンジェリーク』でガマンしましょう（笑）。今度の『ときめき～』は、アーケード版『ときめきメモリアル　対戦ぱずるだま』。片桐さんは、連鎖すると「SO　FUN！」って言うんだって～

▼神奈川県／ブロウディクン

RYUKO

先日、うちのクラスに来たオーストラリアからの留学生、ミックがはまっているソフトがこれ。昼休みの時間、数学部の部室で対戦しているのですが、彼の声やリアクションが大きかったため、先生にバレ、PCエンジン本体とソフトが没収されそうに…。しかし、ミックが「日本語の勉強のため」と言い訳をしたので、没収は免れましたが、3日間の停学がおまけにくっついてきました。

○「外人はオーバーだから…」とは、軍師らんまる師。彼はCES取材でアメリカに行ったとき、外人記者に乱入されて「オー、ヤア!!」の声に迫力負けした過去があるのよ（笑）

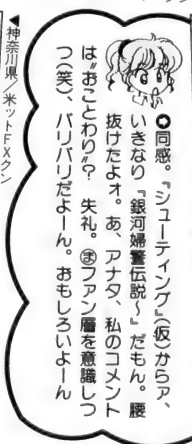
時々みかけるこんな記事や広告

あたしもゲーム大好きでえ～す

じゃあ画面見ろよ!!

あいどる

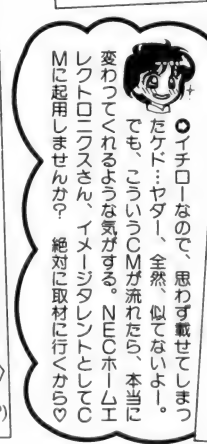
◀神奈川県／米ットFXクン

○千葉麗子なんてェ、〝ゲーム好き〟とか言ってて、うまくやってるな～って感じ。ハードはたくさん持ってるらしいけどォ。でもォ、ウソでもいいから、PC-FXに誰か出演してよォ。広告なんて、とんと見かけないもんねェ。あ、ロルフィーがいたっけね。トホホ

○同感。『シューティング』（仮）からァ、いきなり『銀河婦警伝説～』だもん。腰抜けたよォ。あ、アナタ、私のコメントは〝おことわり〟？　失礼。⑤ファン層を意識しつつ（笑）、バリバリだよーん。おもしろいよーん

▼埼玉県／TORAOHクン

銀河婦警伝説 SAPPHIRE サファイア

ヘレナ♡

バリバリのシューティング しかもハドソンからということで久々に期待してます☆…でも別に美少女である必要ないのでは？ PCのファン層を意識したんでしょうか？（とかいいつつこんな絵を描いてる自分…）イラストは初投稿です◇ 気合入ってます（どこに？）

○イチローなので、思わず載せてしまったケド…ヤダー、全然、似てないよー。でも、こういうCMが流れたら、本当に変わってくれるような気がする。NECホームエレクトロニクスさん、イメージタレントとしてCMに起用しませんか？　絶対に取材に行くから♡

▼和歌山県／勇者ニケクン

変わらなきゃ！
イチロ・百万台!!
PC-FX
イチロー
がんばろう！FX!!
今はまだサターンやプレイステーションに負けているけど追い付き追いこせPC-FX！

●①ボケキャラ…？　そりゃあもぉ、ねぇ…？　②…と言うくらい、〝ボケキャラと言えばまどかサン〟ってイメージありますやね。③でも、8月号で竜二クンに「ファンです」とか言われてんのに、9月号の薬師寺クンを「ファン1号」にしちゃった、ちはるサンもなかなかど一して…。④類は友を呼ぶ。⑤…じゃあ、ここにハガキ出している私らって…。⑥類は友を呼ぶ。…フフフ。（東京都／幻導機クン）　●枚数自由の論文の宿題で、4行完結の創作を書いた友人H。（神奈川県／宍戸岳彦クン）

Free Talk テーマ編

思い出の曲・忘れられない場面。様々なエピソードを交え、キミの推薦する"名曲"を教えて!

● 今月のテーマ ●

僕の、私の「名曲アルバム」

フレディよ、永遠に…

僕がいちばん好きな曲は、クイーンというイギリスのバンドの『ショウ・マスト・ゴー・オン』です。この曲は詞がとにかくスゴイ。当時、エイズに冒されていたボーカルのフレディ・マーキュリーが、死を覚悟しながらも「まだ死ねないんだ!!」と作ったのが、この曲なんです。そして、その年の11月24日、フレディは45歳の若さでこの世を去りました。ぜひとも、みなさんにこの曲を聴いてもらいたいです。できればCDについている和訳の歌詞を読みながら。

(愛知県/くたびれたまゆげクン)

フレディのカリスマ性は、他に類を見ないでしょうね。まどかは『伝説のチャンピオン』『愛にすべて』が大好き。あー、こんな話してたら"名曲アルバム"をコーナー化したくなっちゃう(笑)。

深夜の名古屋

谷山浩子さんの『夜のブランコ』。実はこれ、中京テレビの放送終了後に流れる曲なんですが、深夜の名古屋の映像が、これで放送が終わってしまう、という切ない雰囲気にものすごくマッチしているんです。愛知、岐阜、三重の読者の方は、放送終了まで眠たい目をこすりながら待つ、というのはいかがでしょう?

(愛知県/福井利明クン)

夜景は人を甘美な気持ちにさせますね。編集部ビルは高層ビルや東京タワーのほかに、レインボーブリッジ、臨海都市への新交通・ゆりかもめなどが望める、まさにSF映画のような景観。でも、なぜか甘美な気分にはならないの(なるか!)。

文化祭の思い出

思い出の曲は長渕剛の『乾杯』です。僕の通っていた高校では、文化祭の準備を開催の1ヵ月くらい前からするのですが、友人宅や学校で夜遅くまで作業をするというハードスケジュール。そして苦労の末、文化祭を行うのですが、日程の一番最後に全校生徒で、これを歌うのです。盛り上がる生徒あり、今までの苦労を思い出して感無量の生徒あり、泣きだす女生徒もいたな。僕自身もいい思い出として、あの曲が記憶に残っています。(北海道/近藤正竜クン)

結婚式ではァ、鬼のよーに歌われてたねェ。でも"女の敵"となった今、これを歌ってもらって喜ぶ人はいないよね。私も好きだったけどォ…かわいそーに、アナタも裏切られた気分でしょ。

聴かせる曲

僕の心に残る曲といえば、3年ほど前のナグザットから発売されたシューティング『ネクスザール』のBGMです。シューティングに使われる曲としては、わりと柔らかい感じがしますが、曲のイメージと使われる場面とが見事なまでに一致しているのは立派! とくに透き通るようなメロディが月面上での戦闘を助長するような2面の曲や、「決着をつけてやるぞ!」といった気分にさせてくれるラスボスの曲は個人的に気に入ってます。「自称ゲームミュージックマニア」でもある僕にとって、「聴かせる曲とは何か」を教えてくれたような気がします。このように、ゲームの雰囲気にあった曲作りが続くことを切実に望みます。(北海道/自称シューティングマニアクン)

私はァ、『イースII』の地下水路の曲。何日もさまよったので忘れられない。㋮今、まどかは『ヴィータ・ノヴァ/エンシェント・フラワーズ』というCDが好き。('96年1月24日発売)。"古楽"というジャンルで、ヒカシューの巻上公一氏など多彩なアーティストが参加。懐かしさと、"クラシックより重すぎず、ポップスよりも軽すぎず"という心地よさが超良いの♡興味ある人は、一度聴いてみてネ♡

▼和歌山県/勇者ニケクン

思い出の曲と言えば
國府田マリ子さんの
「Horizon」を
思い出します。
彼女のファースト
アルバム発売記念
ツアーで、イベントの最
後にこの曲を歌って
いて、彼女が涙ぐん
で歌詞につまった時、
会場にいた皆で
「がんばって!!」と
一生懸命に応
援したのを覚えて
います。Sinjou Takashi
Mariko Kouda↑

▶兵庫県/新庄貴史クン

○声優取材班の話によると、彼女はファンをとても大切にしているんだそう。取材陣の顔をおぼえていて声をかけるなど、本当に優しい人なんだって。人気があるのも、わかる気がする

▲高知県/牛肉角切りクン

○「民夫～!! あの歌、好きだー」って、檜山P子お姉様が騒いでるウ。でもホント、人生イロイロ。読者だった私がァ、今こうしているなんてねェ。なんか元気出てきた、ガンバロー!!

"思い出の曲"
まあ、思い出の曲とはいっても、今でもTVで流れているんだけど、F1グランプリのオープニングで流れるT-スクエアの「TRUTH」です。この曲を聞くと、F1マシンの熱い鼓動が聞こえてくるようでゾクゾクしてくる。これからもF1と共に流れ続けてくれ!

オリジナルF1 with レーサーまどかさん

○まどかも聴くだけで体が熱く、血が騒ぐ。それにあのオープニング、ジルビルヌーヴのマシンとメットを欠かさないのもニクイ。10年以上のF1ファンが作ってるのね(オタク話…)

3月号のテーマ ○○からの卒業

卒業シーズン到来!! 人生は"出会いと別れの繰り返し"と言うけど、キミはどんな"卒業"を経験してきましたか? 学校卒業はモチロン、思い出に残るいろんな"卒業"を募集します。(1月30日必着)

●①高校に入学して、柔道部に入部した。しかし、なんと入部5日目に骨折してしまった僕。②そのせいではないとは言えないが、高校生なのに黒帯を取るのに1年半もかかってしまった僕。体力測定だけなら、学年上位なのに…なぜ?(富山県/超マリオ兄弟クン) ●①どんなことが起きてもPCエンジンがやりたい私は、GTを中古で購入した。しかし、電池を入れると動いてくれない難儀なヤツだった…。②仕方がないのでACアダプターを購入。これでは、意味がなーい!!(神奈川県/米ットFXクン)

♥誌面が結ぶ読者と読者のコミュニケーション広場♥

おたよりキャッチボール

ちょっと待ったぁ〜、モノ申す！ 掲載されたおたよりに、お互いの意見を交換しあうコーナーです♡

投球 京都府／涼格朱銀クン('95年12月号掲載)

私がPCエンジンを買ったのは'92年10月ごろ、『〜ユナ』の記事を見たから。「おもしろそーだな。美少女モノは買いにくいけど、『天外魔境II〜』や『ネクタリス』もあるし、まとめて買っちゃえ！」とゆー、安直な動機でした。みなさんもこんなカルトなハード(失礼)を買おうと思うには、それなりのキッカケがあったと思います。そこで私はみなさんに聞きたい！ なぜPCエンジンを買ったのか？

返球 兄貴が買ってきた

確か、兄貴が『あっぱれゲートボール』と一緒に買ってきたんだと思う。今思うと、とんでもないゲームが出てたな。『加トちゃんケンちゃん』とか。そんでCD-ROM²登場。僕は探し回って『イースI・II』を買い、兄貴は電車の推理モノ。題名は忘れたけど…「あずさ2号」じゃないのだけは確かだな(笑)。西村京太郎ミステリーとかなんとかだったような…。(高知県／牛肉角切りクン)

返球 豊富なシューティング

シューティングが豊富だったから、DUOの発売と同時にユーザーになった。メガドライブやスーパーファミコンも持っているが、平均的レベルの高さはPCエンジンがいちばんだと思う。初めて買ったソフトは『ファイナルソルジャー』。当時、キャラバンのシューティングはPCエンジンのイメージの1つでもあった。CD-ROM²ソフトで初めて買ったのは『ゲート・オブ・サンダー』。これは相当、ハマッた。他には『ライザンバーII』『〜III』、移植ものだと『雷電』『ロストワールド』『グラディウスII』も、かなり遊んだ。シューティングだけでこんなに楽しめたのって、昔も今もPCエンジンだけ。今は32ビット機が主流だが、オリジナルのシューティングに関しては8ビット機のPCエンジンのほうが楽しめるというのも、皮肉っぽいけど事実である。(群馬県／関浩昭クン)

返球 出会いは別れ

僕のPCエンジンとの出会いは、別れでした。実は僕の1代目PCエンジン（コアグラII）は、祖父の形見なんです。祖父が亡くなり、家具などを引き揚げた際に唯一、僕が引き継げそうな物（笑）ということで、頂いて帰りました。ソフトはなぜかシューティング。死んだ後だというのに、祖父に親しみを感じたものです。今は2代目DUOを購入し、この形見を使うことは少なくなったものの、Huカードソフトを遊ぶときは必ず形見を使うことにしよう、と文章を書きながら考えています。

(大阪府／DARK-SDクン)

返球 キッカケ&トドメ

キッカケは『マジカルチェイス』ですが、トドメは『〜ドラキュラX』です。ギャルゲーがメインのPCエンジンの中で、異彩を放っていたこのソフト、実際これだけのためにハードを買ったようなものです。たとえマリアがリヒターより強かろうと、場違いなギャルがいようと(笑)、今でもお気に入りなのは変わりません。実は『ときめきメモリアル』よりも、これの続編を出してほしかったりするのですよ。いや、ホントに。

(東京都／てすた☆めんとクン)

返球 お菓子で当選

今から5〜6年前、ロッテの『ネクロスの要塞』というお菓子に、PCエンジン用ソフト『〜の要塞』が抽選で当たるというプレゼント企画があり、応募したら当たってしまいました。その後、PCエンジンファンを買って『〜要塞』の攻略記事を読んでいるうちにPCエンジンが欲しくなり、買いました。ちなみに、僕がもらったこのソフト、マニュアルの裏表紙には『コアラのマーチ』の写真が載っています。さすが、ロッテ〃（茨城県／ネガボールクン）

返球 ビックリ仰天！

2年前まではスーパーファミコンとメガドライブを持っていた。が、あるゲーム番組で『ウインズ・オブ・サンダー』の画面とBGMを聴いて、「PCエンジンはここまで進化していたのか〃」と仰天／ おまけにメガドライブソフトで唯一好きだった『ラングリッサー』まで移植されたのだから、さらにビックリ／ 結局、私はクソゲーの多さに失望したスーパーファミコンと魅力の薄いメガドライブを下取りし、DUO-Rを手に入れた。ちなみに、『ラングリッサーII』がメガドライブとスーパーファミコンに出てガッカリしたが、PC-FXにも移植されると聞いて、猛烈に喜んでいる私の姿があった。

(三重県／炸裂丸FXクン)

返球 父の誘いに

私がPCエンジンを買ったのは…忘れもしない3年前、雨の降る日でした。「公立のII類に受かったら、自転車とPCエンジンを買ってやる」という父の誘いに乗ってしまい、憧れの女子校を諦めた私…。で、なぜPCエンジンかというと、①次世代機を買おうと思ったが、高かった。②ギャルゲーがしたかった。以上。それにしても、当時の私はPCエンジンのためだけに受験勉強をしてたよなー。私の人生、こんなんでイイのだろうか？ P.S.人生といえば、私はみんなの"将来の夢"が知りたいな。(京都府／ぐうさの下僕サン)

返球 マイのお約束で♡

当時、スーパーファミコンと『ドラクエV』を買おうと思っていたが、本屋で何気なくPCエンジンファンを読んで『コズミック・ファンタジー3』のマイが好きになり、PCエンジンに興味を持った。どっちを買おうか迷ったが、マイのお約束シーンも見たいし（まどかさんの軽蔑の顔が浮かぶ）、当時、少なかったCD-ROMのゲーム機ということで、その性能に将来性を期待してPCエンジンを選んだ(もしかしたら『ドラクエV』がPCエンジンに移植されるかも…という甘い考えもあった)。『コズミック〜』をやって一時、買ったことを後悔したが、その後『SNATCHER』『天外魔境II〜』などの名作をやって、やはり、あの時の判断は間違っていなかったのだと実感した。(埼玉県／TORAOHクン)

返球 我が選択に悔いなし!!

ナムコの最新ゲーム（当時）が数多く出ていたからです。また、『うる星やつら』が出ると聞き、本体とCD-ROM²をまとめて買いました。5年前は最強のゲーム機であり、周囲からは羨望の眼差しを受けたものでしたが…今ではゲーム仲間からも白い目で見られる始末。しかし〃 まだ現役のPCエンジン〃 我が選択に悔いなし〃 ですが、PC-FXはPCエンジンを越えるのでしょうか？ (静岡県／渡邊滋満クン)

歴史を感じたり、偶然という名の"運命"を感じたり…とても楽しく、みんなのハガキを読みました。そして何よりもまどかが嬉しかったのは、みんなが「PCエンジンを買ったこと」に、まったく後悔をしていないことです。感激しました。次世代機の波に押され、今や影が薄くなりつつあるPCエンジン。だけど、こんなに楽しませてくれ、いろんな歴史をともにした、パートナーのように感じました。やっぱり最後まで、精一杯可愛がってあげたいな〜、と思いました♡

さて。予告どおり、来月号からこのコーナーをリニューアルします。まずは"テーマ"という発想をなくし、意見に対して1枚でも返球があれば、載せていきます（スペースの都合もありますが）。随時、みんなの案を採り入れながら、良いコーナーにしていきたいです。これからも意見やアドバイスを、よろしくね♡

●スーパーファミコンと『ダービースタリオンIII』での俺。①底値8500万円の馬を2億円で競り落とした俺。②かなりの血統馬だったので、いい名前をつけようと考えた。③結果、"ピーシーエンジン"とつけた俺。④4歳で1勝もできないまま、強制引退させられた…。⑤しょうがないので、繁殖牝馬として牧場に入れた。⑥1頭も仔馬を産まないまま、くたばった…。"ピーシーエンジン"と名付けたのは、間違いだった…。（埼玉県／好き好き大好きクン）

こちらまどかとちはるの 特別捜査本部

迷えるユーザーに、愛の手を♥

優秀（!?）なスタッフが、アナタの調査依頼を引き受けます。迅速ていねい、秘密厳守（笑）。悩み、疑問、なんでもドーゾ！

Q やっと中古ソフトの場に出てきた『ときめきメモリアル』。一時期は新品でもなかったこのソフトを、やっとの思い出…いや違った、やっとの思いで買うことができた。だけど、隠しキャラの出し方がわかりません。隠しエンディングって、何なのですか？　声優さんのトークって、どうやって聞くの？　わかったのは詩織が歌う子守歌だけ。わかる範囲でいいですから、お教え願う。

（大阪府／きつねぷりずとクン）

A まず隠しキャラの出し方（告白シーンの出し方）ですが、厳密な方法はちょっと言えないんですよね（メーカーからキツ〜く口止めされてるので）。だけど、ヒントだけ教えちゃいます。隠しキャラは2人いて、1人はとにかく電話をかけまくればOK（どこに電話するかっていうと、あそこしかないよね）。もう1人の女のコは、隠しキャラでない他の女のコとの相性（？）を、ニコニコマークにせず、なおかつ爆弾を破裂させなければ、出ることもあるみたい…としか言えません（運の要素が絡んでくるみたい）。まあ隠しキャラ2人とも公然の秘密になっているので、近くに“ときメモラー”がいたら、その人に尋ねたほうが早いと思いますヨ。隠しエンディングとは、特定のキャラの別バージョンの告白シーンのことだと思います。詳しくは'94年12月号のこのコーナーに掲載されてます。ちなみに隠しキャラを含めた13人の女のコ全員に告白されると、楽しい画面を見ることができます。次に声優さんのトークについてですが、告白を受けたことのあるデータのオプションには、おまけという欄が増えてます。その欄の項目にフリートークというのがあって、そこで、告白されたキャラの声優さんのものだけ、声優さんのメッセージを聞くことができます。ちなみに、ここで①ボタンではなくスタートボタンを押すと、その女のコの告白シーンを見ることができます。また、おまけの欄ではほかに、「ツインびーりたーんず」と、「FORCE　GEAR」という2つのゲームを遊ぶことができます。前者は学園祭での電脳部の2年目の出し物として登場するゲームで、あの『ツインビー〜』とそっくりのシューティング。後者は、主人公が、電脳部マスター（電脳部で何回もクラブ活動を行うとなれる）になったとき、主人公がプログラムしたゲームとして登場します。これはスコアアタック形式の横スクロールシューティングです。両者ともゲーム中で登場させることができれば、おまけの欄で遊ぶことができるようになります。以上、自称・ときメモマスターの編集部員I君からの情報でした。

Q PC-FXで出る『同級生2』は、今流行の（？）限定版など、出るのでしょうか？　個人的には出してもらいたいが…。マウスとかあると、後々、楽だからなー。もちろん、イラスト入り（笑）。

（埼玉県／深川尚之クン）

A NECインターチャネルの広報の方に聞きました。「今のところは、予定はないんですよね〜」と言いつつも、「PCエンジン版の『同級生』のときは、そういう余裕がなかったけど…。私の個人的な意見では、今回は出したいなぁ、なんて思っているんですけどネ」なんてコトも言っていました。微妙なニュアンスですが、まったく予定にないというワケでは、ないみたいですヨ。

Q PC-FXでビデオCDが見られるアダプタを出す予定はないのですか？　フォトCDが見られてビデオCDが見れないのは、とてももったいないと思います。

（千葉県／大塚圭太クン）

A NECホームエレクトロニクスに聞きましたが、予定はないそうです。ちなみに、フォトCDが見られるのは、他の次世代機でも3DOとサターン（これはムービーパックが必要）だけなんですよね。

ビジュアル版 とってもボケキャラな人

失敗、失態、大マヌケ。ちまたにあふれる(!?)バカバカしくも愛すべき“ボケた人”を大募集!!

○ま、よくあるコトよ（笑）。編集部ではナコルル人形でコレをやった強者もいるし。ただし、編集部の基準が“正常”かどうかは疑問ですケド（最近、日常会話が加速的にオタク化している、まどか）

▲長崎県／ルシファー道向クン

○ハイハイ、すみませんでしたァ。私の原稿は直されまくるからァ…。あの時も印刷直前だわ、ローマ字がロール字のままだわ、変な終止符は入るわで、意味不明。直すほうも書いた本人までェ、脳ミソがウニ状態…。失礼しましたァ

▲佐賀県／一人でも千利休クン

○わはは、申し訳ない（笑ってごまかすなって！）。ホラ、「みんなの要望を反映させるページ」だし、人気なかったし…。これからは徹夜明け編集会議で企画に煮詰まっても、破れかぶれの案は出さないと約束します（反省…）

▲北海道／NC.ENMAサン

「とってもボケキャラな人」って.

PCエンジン もってないのに この本にたより 出す私めでは ないでしょうか。

P.N. NC:ENMA

○今から買うのも勇気がいるけどねエ。でもオ、最近になって中古のDUOを8900円で買ったという変わり者もそばにいるしイ、安心していいよオ。㋔変わり者とは失礼ね！　いいでしょ、DUOが気に入ってるんだから！

▲東京都／幻導機クン

●①あっさり留年を決めてしまった私は、『ときめきメモリアル』の優美の告白シーンに、別の意味で泣ける。②「もっと！　ときめき〜」リスナーのように単位がもらえたら…、などとバカなことを考えているうちは、卒業の望みは薄そうだ。③『同級生』の田町ひろみのようなOLに出会えるなら、早く卒業してサラリーマンになりたいと一大奮起。が、5秒後に我に帰り、自己嫌悪に陥った。④「フリートーク」に投稿しようとして、つい「PC文化屋雑貨店」と書きかけた私。古い…。（富山県／西村信彦クン）

みんなが評論家

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
極私的ゲーム評

同級生

NECアベニュー
スーパーCD-ROM²
'95年11月23日発売　8800円(税別)

読者評価			
総合	24.133(53)		
キャラクタ	音楽	買い得	
4.558(36)	3.764(158)	3.882(55)	
操作性	熱中度	オリジナリティ	
3.661(176)	4.183(48)	3.985(50)	

現実的ドラマ

この作品は恋愛物であって、Hゲームと呼ぶのは失礼。パソコン版にあったような（不必要に）過激なグラフィックが削除・修正されたことは、むしろプラスだったとも思えます。女の子1人1人にちゃんとストーリーがある。また、ほとんどの女の子が種類や程度は違えど、悩み・悲しみ・苦しみといったものを抱えており、時には献身的なまでの優しさを見せる主人公によって、それが癒されるという展開は、偏見なしで見ればかなり感動的だとも思うのです。さらに恋愛のライトな面のみを扱うのではなく、Hや水商売といった事柄を扱うことにより、リアリティが加わっていると言ったらホメすぎか。しかし、この作品をプレイして、年齢制限があってこそ表現できるドラマがあると強く感じた。また、会話もセリフ1つ1つが非常に楽しめます。（大阪府／山本威嗣クン）

ついに、こういう作品にコメントする時が…。PCエンジンファンも、大人の雑誌になったわね。㋠そーおォ？　疑似体験で喜んでるのはァ、子供よォ。

やる気ナシ

NECアベニューおよびTプロデューサーのNEC系ハード最後の作品…のはずだが。Tプロデューサーのヤル気のなさがにじみ出ている。アベニューソフト伝統のピンクの別紙マニュアル「画面が乱れることがありますが、故障ではありません。高速でデータを処理しています」だと。結局はバグ取りきれなかっただけじゃん。あの名作『ときめきメモリアル』では、そんなことはなかっただろうに。バグはそれだけじゃなく、カーソルを押してもたまに無反応だったこともある。何のために2回も発売遅らせたのやら。グラフィックの質向上のため？　確かにPCエンジンにしては、かなり美しい。しかしサターン版『同級生〜if〜』に比べたら数段、落ちるぜ。マシーンの能力差があるからしょうがないけど。内容のほうはHできないことを除けばかなりイイ。でも、これは元のパソコン版が良かったからで、アベニューの手柄ではないよね。（千葉県／青柳直人クン）

シナリオやセリフの良さは制作元・エルフの蛭田さんのセンスなんでしょうね。

ミス多し

このゲームに関して言えることは「やっと発売されたな」と「いつ18歳以上推奨になったんだ？」ということ。内容のほうは無名新人声優を使ったことで、どんな声かという楽しみが持てたし、素人にまだ近く、普通の女の子っぽさが出ていたようで良かった。舞役のマリ子さんも「GS美神」のおキヌちゃんみたいで、多部田さんがコンビニで聞いて「これだ！」と思ったのは間違いじゃなかったようだ。ホメるのはこれぐらいにして、4ヵ月も延期したわりにはミスが多かった。「可能性だって」が「〜だった」になっていたり、「萩森侑子」が「〜淳子」になっていたり…。こりゃあ、多部田さんにモヒカンになってもらうしかないな！（静岡県／吉川左京クン）

編集部実況。檜山P子サン「1回目で舞、さとみ、ちはる、亜子、くるみ、美穂、よし子先生、麗子をゲット！　勝ったな、フフフ」。O君「美穂は俺のものだ！」。T君「亜子の声は聞くだけで苦痛だ」。まどか（年末進行の忙しさでプレイできず、会話に入れなくて寂しい）。ちはる（黙殺）。

実在感不足

本当に台本700ページ？　全セリフの半分ほどしかしゃべらないんじゃない？　ただ、アクセス時間はほとんどない。『ときめきメモリアル』は女の子が全セリフをしゃべったが、そのたびアクセスして数秒待った。ハード的に無理なんだろう。「アクセス」か「しゃべり」なら、「しゃべり」を取ってほしかった。口パクや「しゃべり」がないので、実在感がなくてハマれない。それに時間の感覚も変になる。学校の1Fと屋上の往復に1時間以上。矢吹町駅でデートしていた夏子に、15分後に映画館で会うと「友だちと待ち合わせなの」と言い、服も違う。何だか時間の流れに自分が取り残されている気がして仕方ない。もっと時間の感覚を大事にしてほしい。イベントの最中、一部画面が真っ黒になったまま進むのもけっこうある。容量が足りないなら新キャラはいらないから、ちゃんとグラフィック入れてほしかった。（大阪府／ネタがないクン）

入りきれないほう大なセリフ。制作側の並々ならぬ意欲が裏目に出ちゃったのか？

一途なボク♥

とにかく歩きます。前半は割と退屈ですが、中〜後半は嵐のよう。どこに行っても誰かいるので、かなり忙しい。それとプレイしていくうちに、目当ての娘以外には手を出したくない自分を発見。だから他の娘とは、できるだけ関わりを避けてます。だってハーレムにしても、告白できるのは1人。すると他の娘が「道具」みたいでイヤなのです。てすたって、けっこう一途だったんだ（笑）。ただ、中にはイベントが始まると強制的に進んでしまうのもあるので、最終的な「する／しない」の選択肢を全員に欲しかった。でも、このゲームでそんなことを考えてるのは、てすたぐらいかな？　たまには本来の卓郎に戻って暴走してみようと思います。セリフはけっこうあぶないけど、爆笑もの。でも、これでパソコン版よりナイーブなんですか。すげぇ…。（東京都／てすた☆めんと　クン）

数こなしてウハウハしている人と、一途な人とがいるよ。ちなみに、軍師らんまる師の車の後部座席には、唯チャンの等身大枕とティッシュBOXが並べてあって、ちょっと怖い（笑）。彼が前者か後者かは、言うまでもないでしょ（笑）。㋠あー、ヤダヤダ。なんで編集部にはこんな人がたくさんいるのォ。Oさんを筆頭にねェ。編集部でもハマってる人多いわよォ。

祝・発売。
ついに出ました『同級生』（感涙）いやーいいですね。僕はパソコン版もやったことあるんですが「いかにもHゲー」といった感じのEDも直されているし、新キャラは3人増えてるし、OP、ED曲は最高だし…。さっそく、みどりと京子、舞をクリアしました。…僕はFX持ってないけど、2も期待できる出来ですね。どうしようかなあ。誰かFXめぐんで下さい。ダメ？

◀鹿児島県／山口猛志クン

⬆小野寺麻理子サンが丹下桜サンの真似している隠しメーセージの6曲目は大爆笑。アフレコ現場そのままを流して収録されてて、臨場感もバッチリ！

読者評価点

読者評価点の、カコミは、'95年11月29日までに発売されたPCエンジンとPC-FXのゲームソフト646本中（LD-ROM²ソフトは除く）の順位を示します
SCD…スーパーCD-ROM²　AC…アーケードカード　FX…PC-FX専用ソフト

ゲーム名	媒体	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
ルナティックドーンFX	FX	11月24日	21.391(281)	3.434(633)	3.434(642)	3.304(645)	3.521(621)	3.826(645)	3.869(645)

●11月24日、学校にて友人Z（仮）が当日発売の「〜サファイア」を私に手渡し、「なぁ、4500円で買ってくれない？」と言ってきた。ははーん。美少女系ゲームと勘違いしたな（笑）。②もちろん、私は買った。なんか、すごく得した。③そんな友人Zは、「ときめきメモリアル」を友人Iに貸そうとしたが、「そんなのやっている姿を見られたら、ただでさえ家で地位の低いオレは、地に落ちちまう」と断られた。④しかし私は、そんな友人Iに「〜ユナ」「〜ユナ2」を貸してやった。鬼（笑）。（次のページに続く）

銀河婦警伝説サファイア

ハドソン
アーケードカード専用
'95年11月24日発売　6800円(税別)

読者評価		
総合		23.073⑪
キャラクタ	音楽	買い得
4.170⑯	4.097㉛	3.756⑫
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.756⑫	3.780⑳	3.512㉓

買って、死ね!

コイツのためだけに、今さらのアーケードカード購入（20%は「あすか〜」のため）に踏み切ったが、果たして…。不安を抱きつつ1回目、1分で全滅〃　2回目、1分半〃　ナコルルに出会う前までは、シューティング一辺倒だったという、このオレが…(笑)。コイツはつかまされたか?　と思ったが、敵の出現パターンを覚え、オプションアタックを駆使すれば進めるコトに気付く。なーんだ、良かった²。にしても、演出がスゴイ〃　敵も自キャラもデカイ²。ボスも1面につき3体もいるわで、超豪華〃　最終面なんて、もう…鬼。画面をできるだけ暗転させない工夫も、テンポ良いプレイに一役かっている（発進シーン間に読み込むため、「なぜしゃべらない?」と思う人もいるかも)。難易度がかなり高く（『雷電II』のような18禁並みのいやらしい攻撃ではないので、許容範囲)、誰にでも薦められる代物ではないが（とくに誰かさんには…ネェ)、シューティング全盛期のテイストたっぷりのこの一品、買って死ね(笑)。P．S．ハドソンのシューティングチームさーん、この力を眠らせておくのは、もったいないゾ。

（東京都／かえるの使いクン）

そーそー、下手な横好きの自称シューター・お姉様も相当、苦労してるわよォ。それにィ、グラフィックはあんまり意味ないよねェ。後から追加されたものらしいしィ（おもちゃショーのときはなかったもんだってェ)。自機がトロイのも、ちょっとねェ（え、…誰かさんって、私のことォ…!?)。

将来は明るい

格闘以外のアーケードカード専用ソフトがあまり奮わないなか、久々に「買って良かった」と思った作品。ステージ数は少なめながら、たくさんのボス、拡大縮小してくる敵、熱い弾よけなど、シューターにはたまらないお約束のオンパレード／　さらに、ポリゴンCGの取り込み画像、モーフィングなどの使用は、PCエンジンの将来を明るく思わせる意欲的な試みだったと思う。ただ、選択できる自機の差がけっこうあり、とくにヘレナのネオカイトが目立って使えなかったのは少し残念（当たり判定がもう少し小さけりゃ…)。それを差し引いても、あまりあるこのソフト。シューターのみなさん、これは買いです／（東京都／ZEDクン）

演出はGOOD♡　ちょっと画面が狭いのが気になるかなあ…。それに、難易度も高めだよね。でも、久々のシューティング♡　シューター・まどか(上手という意味では、決してない）は、当分はやり込むつもりヨ。

キューティーハニーFX

NECホームエレクトロニクス
PC-FX専用
'95年11月10日発売　8800円(税別)

読者評価		
総合		20.133㊺
キャラクタ	音楽	買い得
3.866㉖	3.333㊶	3.066㊿
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.200㊽	3.333㊻	3.333㊳

楽しめる

一度も原作を見たことがない僕だが、けっこう楽しめた。何よりもストーリーが良かった。主人公のスケベでお調子者の性格も気に入った。その分、主人公がしゃべらないのが、とても残念だったが。ただ、もう少し設定を活かしてくれても良かったのではないかと思う。あまり意味のない設定が多かったし、バーチャシアターのゲームも、もっと増やしたほうがおもしろかったと思う。まあ、それでも楽しめるゲームであるのも事実。デジコミが好きな人は、一度でもやってみましょう。

（山口県／ペンちゃん133MHzクン）

OVAのほうも、なかなかおもしろいよ〜♡　女の子でも楽しめる内容だよん。

No.1ゲーム

自分がアニメ・キャラクタの1人になったような感じで、すごくおもしろかった。アニメは子供のころ再放送で見たくらいだけど、このゲームはすごく楽しめた。ファンではない私がこれだけ楽しめたので、ファンの人がやったら、どれだけ楽しめるか。とにかくキューティハニーのファン、また、そうでなくてもアニメが好きなら買って損はしないと思います。PC-FXのソフトでNo.1のゲームだと思います、私は。最後に「コインロッカー男」は笑うぞ／

（埼玉県／相原和重クン）

ハニーちゃんは、女性編集部員による〝カラオケ・エンドレスナイト〟の定番曲。「かわるわよ♡」を言うときは、みんなでマイクを奪い合い、いかに色っぽく言うかを競うのデス(笑)。でも、この曲はゲームの中では使われていないんだよねえ…残念!!

デジコミとして合格

アニメーションやスクロールが多少、ぎさちないところがあるものの、デジコミの進化形としては合格。ただこの作品の場合、ストーリーが良いから良かったわけだ。デジコミである以上、それ以上でもそれ以下でもなく、ゲーム性はどうでもいい。と言いつつ、あの戦闘シーンは頂けない。後は音楽。何か古くさい曲だったけど全部、内蔵音源とは驚いた。PC-FXの音源もなかなかのもんだ。ま、多少のノイズはしょうがないよな。（千葉県／比翼の鳥クン）

戦闘シーンが今どき連打!!　PC-FXには連射ボタンがないしィ、超ツライよオ。

おたより待ってます♥

リーダーズランドでは、楽しいおたよりを募集中。よろしくネ♡

うーん、今月号はキツかった〜。何回経験しても、年末進行はツライ。何度、編集部のリフレッシュルーム（和室の仮眠室。ちゃぶ台がポイント／）で眠ったコトか…。ちはるは、ヘロヘロ状態だし。でも、これが発売されるころには思いっきり羽をのばしているコトでしょう。今年のTIM忘年会は船上パーティだし、宴会&ゲームざんまい♡　バッチリ遊ぶぞ!!（未来の享楽をネタに、自分を励ましている!?）みんなもメリハリをつけて、健康には気をつけて、良いお正月をネ♡　あと、来月号は予告どおり、極私的ゲーム評を増ページ（ウーン、いい響きだ♡）しちゃう予定です。期待してネ♡㋮

もー、体力限界の年末進行。私は気力でカバーできるほど、お姉様みたいに強くないしィ。とにかく年末年始はゆっくり休んで、また一生懸命がんばりますうウ。㋠　では、来月♡（まどか&ちはる）

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM PCエンジンファン編集部
リーダーズランド係

（前のページの続き）⑤2日後、「俺さぁ、『〜ユナ2』の温泉シーンをやっているときに、ちょうど妹に見られちゃってよぉ…。いまや、家族中に変態扱いされてるんだよぉ…」と言ってきた友人I。…すまん。（京都府／涼格朱銀クン）　●①俺はいつも「PC-FXが流行らねえなぁ」と嘆いているが、友人は「MSXが流行らねえなぁ」と嘆いていた。うーむ…。②やっと発売された『同級生』をプレイ。「相原健二」という名前はやめてほしかった。全国のケンジ君、賛同せよ／（千葉県／ケンヂ♡クン）

あの感動をもう一度!!

攻略大全 オールディーズ Oldies 第10回

SUPER桃太郎電鉄の巻

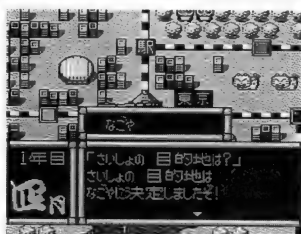
GAME DATA

メーカー名　ハドソン
'89.9.15発売 Huカード
価格　5800円（税別）
中古価格　1980円（税別）
（12月15日現在　メッセサンオー）

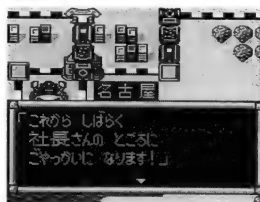
ファミコンから移植されたPCエンジンでは最初の桃太郎シリーズ。さらに続編の『SUPER桃太郎電鉄II』も発売されている。

○一人でやってもみんなでやっても楽しいぞ

楽しいイベント続出の戦略的ボードゲーム

全国の鉄道マップを賞金を目指して行き来するボードゲーム。最初に目指すべき目的地が決定され、一番に到着した者は、高額な賞金を手に入れることができる。そして、その資金をもとに全国津々浦々の名物の店や農地を買い占め、毎年3月に入ってくる収入をもとにさらに買い占めを進め、最後に一番お金持ちになった者が優勝である。

○ＳＦＣで最新版が発売されたが、ゲーム内容は基本的には全く同じである

複数プレイに熱くなる

１人から４人のプレイヤーで遊ぶことができ、メンバーが足りなければコンピュータのキャラクタを仲間に入れてプレイすることもできる。やはり、人間同士の対戦プレイがいちばん白熱するぞ。また、目的地までの競争で一番最後になった者にはびんぼう神がとりつく。びんぼう神は他のプレイヤーに触れることで、なすりつけることができ、友達同士のなすりつけ合いだけでも結構盛り上がる。また、たくさんのカードの中には他人（失敗すると自分にも）を不幸におとしいれる恐ろしいものもあり、カードの使い方によっては友情にひびがはいるかも//

○最下位が決定したらすぐにそいつから離れよう

ここをおさえてガッチリ儲けろ!!

全国の多くの駅の中には非常に利益率の高い店舗がはいっている駅もあり、これを知っているか否かでゲーム展開はかなり変わってくる。また、ただ、止まった駅の物件を手当たり次第に買うのではなく、自分なりの購入計画を立てながら進めれば一層このゲームを楽しめる。ここでは、利益率のおいしい物件のある駅と物件の上手な買い方を紹介する。

田畑はまさに不動産

プレイヤーの現金がマイナスになった場合、物件を売ってお金を作らなければならなくなってしまう。ところが、農地はどんなに借金を作ろうとも売り払うことはできない。利益率はあまり高くないが、こつこつと買い溜めていけば着実に財産が増えていくのだ。ただし、ボジラやモモスラに町を破壊された場合その駅の農地は無所属に戻る。

食べ物屋で高収益

少ない投資金額で大きな見返りがあるのが食べ物屋である。これらはほとんどが利益率50%（中には100%の駅もある）と高く、価格も1000万円とお手頃なので、ゲーム序盤の資金稼ぎにおおいに活用しよう。特に松阪は全ての物件が食べ物屋で構成されているので取り逃すな。また、下関も、ほとんどがふぐ料理屋なので、かなりおいしい。

○遊ぶうちに全国の名物にとても詳しくなる

買い占めて収益2倍

１つの駅の物件を全て買い占めると、なんと、収益が2倍になる。合計価格が100億円以上する駅もあるが、最初のうちは価格も高くなかなか買い占めできない。２億円以下で買い占めできるお買い得な駅もたくさんあるので賞金をもらったらすぐに買いに走り、収入を確保するのも１つの手ではある。

カード取り放題

マップ上には現金収入の得られる青い駅、逆にお金を払う赤い駅、カードのもらえる黄色い駅などがあるが、路線によっては、青や黄色い駅が連続している所もある。そういった場所を行ったり来たりするだけでもかなりの収入やカードが得られる。

○ぐるぐる回っていればすぐにカードがたまる

沖縄を目指せ

沖縄はとにかくおいしい島である。普通でも利益率が100%もあり、さらに買い占めると200%と驚くべき数字となる。沖縄は最南端にあるので九州に行ったついでに行こう。遠いが行く甲斐はあるぞ！

○ここを買い占めればかなりの収益が確保できる

金山に夢を託そう

佐渡と甲府には、隠し金山がある。最初の投資金額は少し高めではあるが、何年かすると金が発見され大金が転がり込んでくる。この他にも炭鉱があるので見つけたら買おう。

○最初は収益がマイナスなのだが、金が出るまではがまんしよう

スポンサーになろう

ゲーム中でイベントのスポンサーに誘われることがしばしばある。イベントには数年後に確実に儲かるものと、すぐに儲かるがリスクを伴うものがある。前者で確実に儲けよう。

○自分でタレントや舞台の組み合わせを選択する

○おいしそうな話にはとりあえず乗っておこう

いざとなったらカードだ

このゲームには様々なカードが出てくる。自分の借金を他人になすりつけるなすりつけカード。近くの人を吹き飛ばしてしまうおならカード。何百億円借金していようとも全て帳消しにしてしまうとくせいれいカードのように、夢のようなカードもある。自分が不利なときや、借金地獄に落ちてしまったときは、どんどん使おう。逆転の可能性もかなりある。

はみ出し情報　デビルカードを売り払ったり、クレジットカードを使って衝動買いなどをおこない、借金を100億円以上にすると、温泉に行ける。

最新ソフトの攻略テクを見逃すな

豪華ラインナップ

攻略大全 X

いよいよ発売となった『聖夜物語』を筆頭に、ＦＸ、ＰＣエンジンの最新ソフトを根こそぎ攻略。どのゲームも、アノ手コノ手でクリアへ導く親切設計だ。この攻略で、男性諸君は『同級生』の全キャラ制覇を目指し、女性陣は『アンジェリークSpecial』の守護聖サマ獲得に燃える。また、数名で『バザールでござーるのゲームでござーる』に没頭するのもいい。冬休み、ゲームのお供に役立ててほしい。

発生場所別のイベント解説&5つの聖像を入手するまでを攻略

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：ハドソン
発売日：発売中
予定価格：7800円(税別)
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

聖夜物語

第2部攻略 全イベントを場所別に完全解説

『聖夜物語』は3部構成のRPG。第1部は主人公が育ての親のもとから旅立つまで、第2部は宿敵オルトナッシュ教団が支配するユーソミルの町に乗り込むところまでとなっている。今回は、第2部で発生するイベントを場所ごとに分けて解説。第3部序盤のイベントも紹介していく。また、記事中の見出しの番号は、クリアすべきイベントの順番を示しているので、プレイするときの参考にしてくれ。

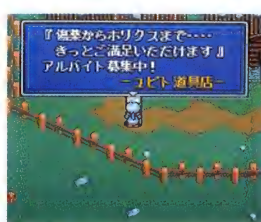
○オープニングストーリー部分が第1部

○まずは5つの聖像を集めなければならない

○15歳で育ての親のもとを離れ旅立つことに

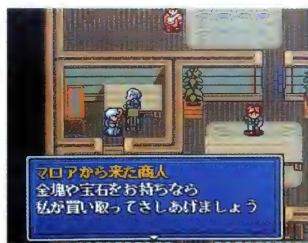
○各場所の移動は簡単できるようになっているぞ

ユピト村―冒険の準備を整える―

主人公が最初に訪れることになるユピトの村。ここでは、特に大きなイベントは発生しないが、この先ゲームを進める上で必要な装備を整えなければならない。ポーションなどのアイテムをたくさん買っておこう。

○ポーションは20個くらい買っておこう

① 金塊を換金する

宿屋の中にいる男に話しかけると、第1部で手に入れることができる金塊を、お金に換えることができる。ここで換金しておかないと、何も買うことができない。

また、道具屋ではアルバイトの募集をしている。このアルバイトをすると、100ルクソルもらうことができるので必ずやっておこう。

○さっさと金塊を売り払って旅に必要な資金を作っておこう

ウランタヤの森―序盤の資金稼ぎ―

ユピトの村を出ると、ウランタヤの森へ行くことに。ここでは、マグビーというモンスターに襲われているウーリクーリ族のウパウパを助けることになる。このウランタヤの森のイベントでは、魔法を使うのに必要なホリクスのほかに、金塊や深紅の宝石など換金できるアイテムを手に入れることができる。

② 毒ハライ草を採集

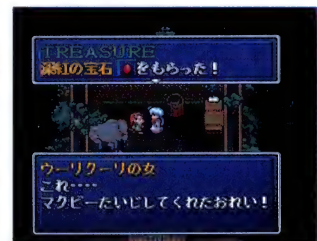
ウランタヤの森では、ウーリクーリ族の長老サトライの頼みで、彼らを脅かしているモンスターのマグビー退治に行くことになるが、その前に必ず森の中に生えている毒ハライ草を手に入れるように。これを持っていないと、マグビーとの戦闘では毒攻撃に悩まされることになるぞ。

○HPの回復のほか、ステータス異常も治してくれるので便利

○まとまって生えていることが多い

○苦労する分、報酬も大きいぞ

⑩ 長老サトライに会う

聖竜ウリテクスに会った後サトライに話しかけると、ベゴリアンの島へ行けるようになる。ベゴリアンの島では最低3回戦闘をクリアしなければならないので、ポーションなどの用意を忘れずに。

○人助けをしておくと、いいことがあるね

○装備を整えてから行かないと、ひどい目に遭ってしまう

港町マロアー地下水路のモンスター退治ー

ウランタヤの森を抜けると、マロアの港町に着く。ここでのイベントは地下水路に棲みついたモンスター退治と、海賊の協力を得て海賊島へ連れていってもらう2つのみ。金塊などの換金は、町の左下の家で行うことができるぞ。

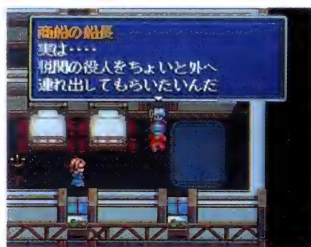
またまたモンスター退治をするハメになりそう

③地下水路へ入るには？

地下水路へ入るには鍵が必要。この鍵を手に入れるには、まず橋のそばの塔にある「救世のお守り」というアイテムを入手する。その後、領主の館の2階に行くと戸棚の中にある鍵が手に入る。

鉄格子は簡単に開けることができるぞ

④海賊島へ行くには？

モンスター退治をした後、宿屋に行くと海賊たちに出会う。ここで海賊船の船長と話したら、一端外に出よう。そして、もう一度宿屋に入り2階へ行くと、海賊船の船長から仕事を依頼される。この仕事をこなすと、海賊島へと連れていってもらうことができる。

海賊の片棒を担ぐことに…

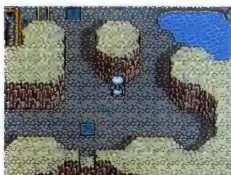
海賊島ー金塊を見逃すなー

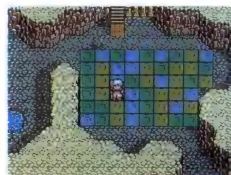
海賊たちの島だけあって、ここでは金塊を手に入れることができる。また、この島での最初のイベントをクリアすると、船を手に入れることができるが、この時点ではユーソミルの町などに行くことはできない。

ここをクリアすれば、一気にお金持ちになれる

⑤パズルダンジョンの攻略

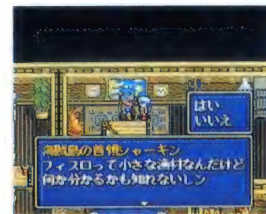
ダンジョンの中には回転する壁や隠しスイッチなどの仕掛けがいっぱい。行き詰まって先に進めないようなときには大抵それらの仕掛けがある。見た目では分からないところもあるので、とりあえず周りの壁を押してみよう。

暗証番号は「2400」これを打ち込めば扉が開くぞ

よく見ると壁に丸い物が…これが隠しスイッチだ

何やら暗号めいた文章が、いったいどんな意味？

緑、黄、青の順番で同じ色のパネルの上を歩くのだ

⑱海賊の頭シャーキンの秘密

海賊の頭シャーキンのところは結局3回訪れることになる。ベゴリアンの島のイベントをクリアした後に行くと、ボツレスの聖像があるコンロールの島の場所が分かるのだ。また、3回目に訪れたときには魔法のピックが手に入る。

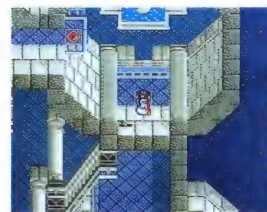
いろいろ物知りなシャーキンの知恵を拝借

次に行くべきところを教えてくれるのだ

王都ロスタールーイベント多発地帯ー

海賊島で船を手に入れたら、王都ロスタールへ向かおう。ロスタールに着いたら、まず町の右下にある占い師エノーラの家を尋ねること。エノーラは主人公たちが次にどこへ行くべきなのかを教えてくれるぞ。

王都ロスタールに来たら最初にここに来よう

⑥ワープポイントを使え

魔法学院の中にある智の塔は画面が逆さまになるため、壁などにある隠しスイッチが見つけづらい。智の塔の中は赤いワープポイントを使って移動するが、このワープポイントは、壁にあるスイッチを押してからでないと作動しない。

壁の小さな丸がワープを始動させるスイッチ

塔内には敵は出てこないので、ひと安心

⑬王の間の仮面と話す

ベゴリアンの島のイベントをクリアしてから来ると強制的に始まるイベント。王様からの招待状を受け取ったらお城の隣にある劇場へ行き、その後、お城の中の王の間に行く。王の間の仮面に話しかけ顔を取り替えたら、後は自動的にイベントが進行していく。

左上の壁に交換した主人公の顔が

㉓悪魔バーリュボギルと対決

このイベントでは王様を守る兵士との戦闘が5回あるが、ここは難なくクリアできるはず。兵士たちを倒すと王様は隠し部屋に逃げ込むが、王の間の仮面と話すと、隠し部屋へと入ることができる。ここで王様に化けていた悪魔バーリュボギルと戦うことになるのだ。

一緒に出てくるモンスターも強力

呪われし鉱山ー紫炎アディスと対面ー

智の塔をクリアすると、オルトナッシュ教団の最高幹部の１人、紫炎アディスからの呪われし鉱山への招待状が届く。あまりうれしくない招待状ではあるが、避けて通るわけには行かない。

魔法学院から出てきた主人公たちのもとに一通の手紙が…

⑦ 自爆攻撃を避ける

ホムンクルスというモンスターは、爆弾を使って攻撃してくる。盗賊や魔法使いなどHPが低めのキャラクタを狙ってくることが多い厄介な敵だが、このモンスターとの戦いで一番注意しなければならないのは、残りのモンスターが１匹になったとき。爆弾を持ったまま走り寄って自爆するというとんでもない攻撃を仕掛けてくることがある。受けるダメージは大きいので、最後の１匹を攻撃する前にHPの回復をしておこう。

イヤなホムンクルスたちにぐるっと周りを取り囲まれてしまった

次から次へと爆弾が飛んでくるのだ

爆弾を連続で喰らってしまうとこんなことに

聖竜ウリテクスの峡谷ー魔法使いが活躍ー

聖竜ウリテクスの峡谷に登場するモンスターは、剣などによる直接攻撃がほとんど効果がなく、攻撃魔法を中心に戦わないと、かなり苦戦することになるだろう。ここへ来る前にできるだけホリクスを集めておいたがいい。

攻撃魔法が使えないとここの戦闘は苦しい

⑧ 峡谷へ行くには？

この峡谷へ来るには、呪われし鉱山をクリアした後王都ロスタールへ行き、町の左下にある美食家の家の地下でウーリクーリ族のウパウパと話をする。すると、峡谷の位置を教えてもらうことができる。峡谷では５つの聖像の１つ、トゥルケスの聖像が手に入るぞ。

ウパウパと話すと場所が分かる

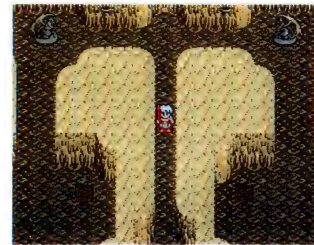
モンスターも出てこないので、ホリクス集めをしよう

ここで初めて聖像を手に入れることができる

⑨ 左右の像を向かい合わせる

峡谷にあるダンジョンには２つの像が置かれている場所がある。一見すると壁に阻まれて像のところまで行けないようになっているけれど、ここには床に隠しスイッチがあり、それを踏むと像のところまで行けるようになる。像のところまで行けるようになったら、今度は２つの像を向かい合うように動かすと、壁が動いて先に進めるようになるんだ。

まずは左にある像の向きを右向きに変えて…

２つの像を向かい合わせるようにしよう

この先に聖竜ウリテクスがいる

ベゴリアンの島ーベゴリアン王と話すー

ベゴリアンの島では、ベゴリアンたちの言うことを聞くか、戦うかの二者択一を迫られる。どちらを選んでも結果的には聖像は手に入るので、どちらを選んでも構わない。

見るからに強そうな王様。黙って言うことを聞いておこう

⑪ 裏口から侵入

ベゴリアンたちのアジトに正面から入ろうとすると深紅の宝石が必要になるが、実は落とし穴を利用すると簡単に中に入れるのだ。

ベゴリアンのアジトに入り左上に行くと、食料として囚われている人間がいる。ここでは助けるかほっとくかの二者択一になるが、必ず助けるを選ぼう。

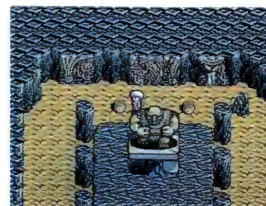
深紅の宝石がないとここからは入れない

この落とし穴から中に入ることができるのだ

⑫ 巨人と対決

ベゴリアンの王様に会うと、食料の人間を逃がしてしまった罰として、地下深くに眠る財宝を取ってくるように命じられる。これを断るとベゴリアンの王様と戦うことになってしまう。

地下に降り、巨大な像が置いてある部屋に行ったら、像の周りに置いてある松明に火を灯そう。すると、像が動きだしてさらに先へ進めるようになる。一番下に行くと巨人との戦いが待っているぞ。

面倒にはなるが、助けないわけにもいかないし…

すべてに火を灯すと、像が動き出す

フィスロ村ーHPの回復ができるー

フィスロの村の右下の家では、いつでも無料で休むことができるので、HPの回復などはとっても便利。できるだけお金を節約したいので、他の町の宿屋よりはここを使おう。

いつでもタダで休めるのでとっても重宝するのだ

14 20年前の出来事

フィスロの村の左上の魚売りのおばあさんに話しかけると、20年前に起きたフィスロの村にまつわる不思議な話を聞くことができる。おばあさんの話を聞いたら、右下の家でいったん休み、再びシャーキンのもとを訪れると、コンロールの島の位置を教えてもらうことができる。

今とは全然異なる20年前のフィスロの村の姿

これがきっかけで魚が海から消えてしまった

22 魚釣りで大もうけ

ヨルグの森のイベントをクリアした後、魚売りのおばあさんの家に行くと、シャーキンが主人公たちを待っている。ここでシャーキンに話しかけると、珍魚サラドス釣りに連れていかれる。サラドスは王都ロスタールの美食家のところに持っていくと、1匹50ルクソルで買い取ってくれる。お金はいくらあっても足りないくらいなので、20匹ぐらいは釣り上げておいたほうがいいぞ。

これもボツレスの聖像のおかげなのだ

海賊島からシャーキンもやってきている

サラドス釣りはタイミングが命。そんなに難しくはないけどね

美食家に食べられるところだったウパウパもこれで助けられるぞ

魚1匹で50ルクソル いい商売かも?

時間はかかるけれど、できるだけ釣っておこう

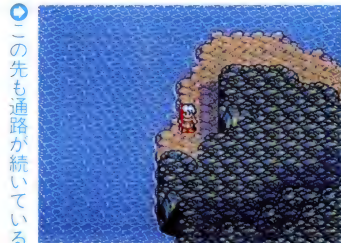
コンロールの島ー王様との約束を守るー

ボツレスの聖像が眠るコンロールの島。コンロール王と話をすると、紛失したボツレスの像を探すことを依頼される。海から魚が消えたのはボツレスの聖像がなくなってしまったかららしいのだ。

コンロール王も何だか安心した様子。よっぽど大事らしい

15 隠し通路を探せ

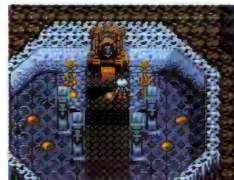
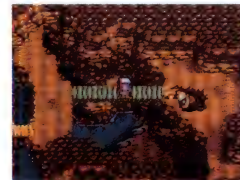
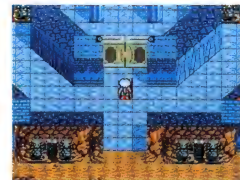
下の写真の位置で壁を押すと、壁が崩れて新たな通路ができる。道なりに進むと右の写真のところに出るが、ここには隠し通路があり、このまま先へと進むことができる。

壁を押すと通路ができる

この先も通路が続いている

機械を押すと先へ進める

16 サーチの魔法を使え

ボツレスの聖像が眠る地下大神殿のダンジョンの入口は、コンロールの町の教会にある。地下大神殿まで行くには、下の写真の位置でサーチの魔法を合わせて2回使わなければならない。地下大神殿の中に入って、コンロールの大神官を倒すと、隠し部屋への入口が開き、ボツレスの聖像が手に入る。

まずは地下大神殿への入口探しをしなければ

こんなところに隠し階段が。ここが入口らしい

サーチの魔法でこんな橋を発見することができた

2回目はこの位置で使うこと。これで中に入れるぞ

17 コンロール王と話す

ボツレスの聖像を入手したら、コンロール王のもとへ行くこと。ボツレスの聖像をコンロールの島から持ち出すには、時のしずくというアイテムが必要なため、そのまま持ち逃げなんてことはできない。ここはおとなしくコンロール王に渡しておこう。

結局戦うことにはなるんだけど…

ヨルグの森ー忍者バスターギアと対決ー

悪魔バーリュボギルから、忍者バスターギアのメッセージを受け取ったら、ヨルグの森へ行くことになる。ヨルグの森での戦いは厳しいので、フィスロの村でHPを回復させてから行こう。

バスターギアからの挑戦状。ここは受けて立つしかない

19 フィールド上にも敵が登場

ここのモンスターは攻撃力が高いので油断は禁物。1回の攻撃で受けるダメージが2ケタを越えてしまうこともよくあるので、HPが20以下になったら回復させたほうがいいぞ。

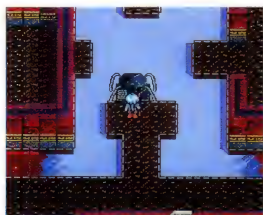
そこら中からモンスターが襲いかかってくる

20 エナジーカプセル入手

ヨルグの森にある神殿の中は、まさに灼熱地獄。炎が吹き出し、先に進めないような場所もいくつかあるが、そこで役に立つのがエナジーカプセルというアイテム。これを使うと火の海が一瞬で凍りついて先へと進めるようになるんだ。エナジーカプセルは全部で2つあるので取り損ねないように。

これがなけりゃ先に進むことができない

紫色の部分を渡って先へと進むのだ

21 バスターギアに勝つには?

バスターギアとの戦いには、攻撃2人、回復2人と役割分担をはっきり決めて臨むこと。バスターギアは強力な攻撃魔法を連発で使ってくる上、1回の攻撃魔法で受けるダメージが2ケタ以上あるので、HPが30以上あってもあっという間にやられてしまうことがあるんだ。とにかく攻撃・回復係ともに1人でもやられてしまったときは、バスターギアに勝つのは難しいぞ。

1人でもやられてしまうと、勝つのは厳しい

主人公たちとも何やら因縁があるバスターギア

宝を見逃していかないように

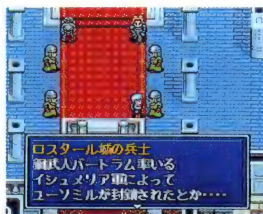
戦いに勝つと、なぜか重要な情報とアイテムをくれるのだ

ユーソミルの町ーオルトナッシュ教団との戦いー

悪魔バーリュボギルを倒すと、ユーソミルの町はオルトナッシュ教団によって制圧されてしまう。もはや教団との全面抗争は避けられず、いよいよ彼らの本拠地へと乗り込むことになるのだ。

人々の期待を背負って、ユーソミルの町へと向かうことに

24 包囲網を突破

ユーソミルの港に着くと、いきなりオルトナッシュ教団の兵隊たちに取り囲まれてしまう。ここは強制戦闘なので、とにかく勝つしかない。町の中にさえ入ってしまえば追っては来ないけれど、店はすべて閉まっているので、アイテムなどの補充はできない。

バートラムがいよいよ動きだしたとの情報が

港でいきなり手荒い歓迎が待っている

建物はすべて完全に閉鎖されてしまっている

まるでゴーストタウンのようなユーソミルの町

いったい何の目的で封鎖しているのだろう

準備が不十分なら、無理に戦わないほうがいいぞ

ユーソミルの町買い物ガイド

悪魔バーリュボギルを倒す前にユーソミルの町を訪れれば、武器や魔法などを買うことができる。この町で買うことができる武器や防具は、お店で売っているものの中では一番性能が良いので、お金に余裕さえあれば買っておいたほうがいい。特に、ヴァッカード、バーニングボウ、炎陣棍などの武器を装備させれば戦闘がずっと楽になる。できれば、ベゴリアンの島に行くころまでには揃えておくようにしたい。また、この町では魔法も売っているが、薬草などを優先的に買っておいたほうがいい。

値段は高いがそれ相応の働きはするぞ

コインを見つけたらここで交換できる

それぞれ5つぐらいは買っておこう

第3部攻略 5つの聖像を集めてロスタールの大聖堂へ

ボツレスの聖像を手に入れるのに必要な時のしずくは、この町にいる鋼武人バートラムが持っている。もちろん、簡単に譲ってくれるわけはなく、彼を倒さなければならない。町の中ではこちらから仕掛けないかぎり戦闘になることはないので、HPの回復など準備を整えてから戦いに臨もう。

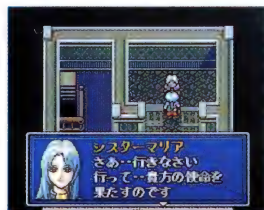
連続で戦わなければならない

牢獄の塔からマリアを救出

鋼武人バートラムとの戦いの前に、まずは町の左上にある牢獄の塔に行こう。ここでももちろん戦いが待っているが、まずは地下1階に行き牢屋の鍵を入手してから3階に向かおう。3階の牢屋には、第1部でオルトナッシュ教団によって連れ去られたヤレムの町のシスター、マリアが捕らわれている。彼女を無事に救出することができたら、今度は町の下にある門へと行こう。

まずは地下に行き、牢屋の鍵を手に入れよう

マリアがこんなところに囚われていたのだ

2階でもオルトナッシュの兵隊たちが

救出に成功したら、ユーソミルの町の門へ

鋼武人バートラムと対決

町の下の門に行くと、鋼武人バートラムが登場。たった1人で主人公たちに戦いを挑んでくる。剣士以外の攻撃はあまり効果がないので長期戦になるのは必至だが、1人に集中して戦えるため、他のモンスター戦などよりは戦いやすい。剣による直接攻撃はかなり強力なので、バスターギアとの戦い同様、HPの回復はこまめに行うように。

威風堂々としたバートラム

余裕しゃくしゃく、とにかく強いぞ

剣の達人だけあってその威力は凄まじい

5つ目の聖像を求めてコンロールの島へ

鋼武人バートラムを倒して時のしずくが手に入れたら、ボツレスの聖像を入手すべくコンロールの島へ。ところが、コンロールの島へ行くと、コンロールの兵士たちが町の入口で主人公たちを待ち伏せをしている。ボツレスの聖像を守ろうとするコンロールの兵士たちと強制的に戦うことになってしまうのだ。ボツレスの聖像を手に入れるにはコンロール王を倒さなければならず、戦いに勝つと時のしずくと引き換えにボツレスの聖像が手に入るのだ。

町の入口で待ち構えているコンロール兵士たち

バートラムを倒せるぐらいなら簡単に勝てるぞ

何だか悪いことをしているような気になってきちゃうけれど…

いろいろ手間取ったけれど、すべての聖像を揃えることができた

5つの聖像をホリクスサークルへ並べよう

探し求めていた5つの聖像をすべて入手したら、王都ロスタールにある大聖堂に向かおう。大聖堂の1階にあるホリクスサークルに集めた5つの聖像を並べると、フェラギルいう名の島の位置が分かる。今までは5つの聖像を探し出すことが目的だったが、ここで新しい目的ができる。準備万端整えて、フェラギルの島へと向かおう。

さっそく王都ロスタールの大聖堂へ

フェラギルの島の位置が明らかになる

ホリクスサークルに集めた5つの聖像を並べていこう

新たな冒険の始まり。フェラギル島へ出発！

あこがれの守護聖サマを確実にゲットする手段を満載！

FX CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売日：発売中
価格：7800（税別）
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

アンジェリーク Special

女王試験を受けるための基礎知識

このゲームは、女王になるのが本来の目的なのだが、そのほかに守護聖との恋に生きる楽しみもある。しかも、相手から告白されるパターンが一番うれしいところ。どちらをねらうにしても、まずは基本部分を抑えておく必要がある。ゲームを始める前にぜひ知っておきたい基礎知識を伝授しよう。

あこがれの守護聖サマから告白されることが、このゲームの醍醐味

主人公の設定が前半を左右する

ゲームが始まると、まずは自分の名前や星座、血液型を入力することになる。このときの内容で、守護聖との相性が変わってくるのだ。ねらった守護聖と序盤から仲良く過ごすためには、やっぱり相性のいいデータにしておきたい。

せっかくだから相性のいいモノを

初期の相性がいい守護聖サマとなら…

すぐにラブラブになることだってできる

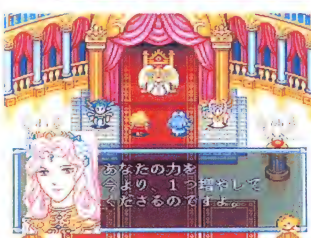
相性一覧表

	ジュリアス	クラヴィス	ルヴァ	オスカー	オリヴィエ	リュミエール	ランディ	ゼフェル	マルセル
牡羊	○	△	×	△	△	△	○	×	×
牡牛	△	△	△	×	△	○	×	×	△
双子	△	△	×	△	○	△	△	△	×
蟹	×	○	△	×	△	○	×	×	△
獅子	○	△	×	△	△	△	△	△	×
乙女	×	○	△	×	×	○	×	×	×
天秤	△	△	×	△	○	△	△	△	×
蠍	×	○	△	×	△	△	×	×	△
射手	○	△	×	△	△	△	○	×	×
山羊	△	○	×	×	×	○	△	×	×
水瓶	△	△	×	△	△	△	△	△	×
魚	△	○	△	×	△	○	×	×	△

※表中の○は、相性が高い、△はふつう、×は低いを表します。

ハートは1つたりとも相手にやらない

1日の行動数は、画面上部にあるハートの数で決まる。ゲーム開始時は、自分もロザリアも4つしかハートを持っていない。育成しだいで、28日ごとに1回ある審査に勝ったほうが1つ増えるのだ。条件は、守護聖たちからの支持数か、建物の数のどちらかとなる。

28日ごとに1回、女王陛下に会う

やったぁ！　これで、次回から行動できる回数がふえちゃったもんね

守護聖の支持

守護聖たちが1人ずつ、どちらを支持するか言っていく。支持数が多いほうの勝ちだ。ここでみんなに支持されると気分がいいぞ。

支持率100パーセントを目指そう！

発展のぐあい

大陸にある建物の数が多いほうの勝ち。これは、早めに守護聖たちに育成してもらっておこう。ドンドン建物を増やすのだ。

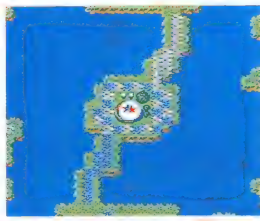
たんに、建物の数が多ければいいのだ

味方となる守護聖をキープする

守護聖たちは親密度が150前後になると、こちらから依頼をしなくても力を送ってくれるようになる。このような状態の守護聖を3人ほどキープしておけば、かなり有利にプレイできる。育成は彼らにまかせ、そのスキに、ロザリアと仲のいい守護聖を誘惑するのだ。

育成も妨害も、すべて守護聖サマにかかっているの

全世界を統一する女王目指してまっしぐら！

女王を目指すためには、建物の数を増やし、ロザリアより先に大陸の中央にたどりつかなければならない。守護聖たちとの仲が安定するまでは、すぐロザリアに出し抜かれることになるので、少しずつ育成していくのが得策だ。

先に、大陸の中央に建物を建てたほうが女王に

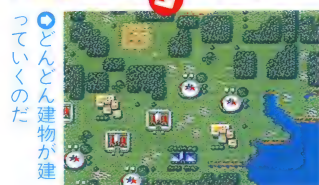
どんどん育成して家を増やす

育成は、このゲームでの一番の基本となる部分。これには、「少し育成」と「たくさん育成」の2種類がある。少しはハートを2個使い、たくさんはハートを4個使う。序盤は、1人の守護聖にしぼってたくさん育成をしてもらおう。ちなみに、育成シーンなどはアニメーションになっていて、それを見るだけでも楽しいのだ。

守護聖の力を使う

ゲーム序盤では、一番相性のいい守護聖にだけ、たくさん育成してもらおう。相性がいいと親密度が上がりやすく、建物も早く建つようになるのだ。中盤以降は、みんなに少しずつ頼むといいぞ。

たくさん育成してもらうといいぞ

どんどん建物が建っていくのだ

大陸の様子を見る

自分のひいきの守護聖にだけ育成をお願いしても、大陸はなかなか発展しない。大陸の大神官に会って、人々の希望している守護聖を聞き、その力を送ってもらえばさらに効果的に育成ができるのだ。

大神官の話を聞いてようすを探ろう

希望の守護聖サマに依頼しよっと

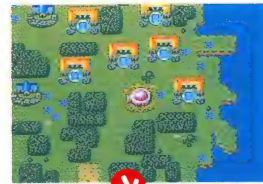
華麗なるアニメーションで力を送ってくれるランディ様♡ 守護聖サマは、育成時と妨害時アニメになるのだ！

相手の発展をジャマしてやる

守護聖には育成のほかに妨害の力があり、これにも「少し妨害」と「たくさん妨害」の2種類がある。たくさん妨害をすると、相手の建物が消えてしまう。前半では、ロザリアとの壮絶な妨害合戦になる。こちらが建てるそばから、どんどん消されるぞ。相手が建物を建てたらすぐ妨害し、つねに建物1個はリードした状態を保ちたい。

ロザリアがジャマしてくることもある。ムキー、せっかくの建物を…

ロザリア側に建物が建ってきたぞ

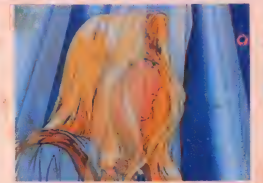
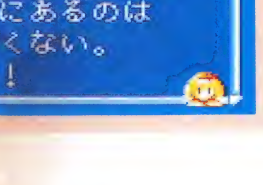
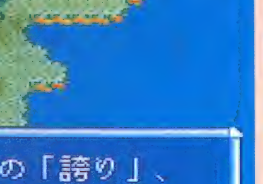
妨害を頼む。親密度は下がらないぞ

ニャリ。かんたんには勝たせないよ

育成のために仲良くしたい守護聖サマ

9人の守護聖たちは、それぞれ大陸を育成したり妨害したりする力を持っている。力そのものに差はないが、性格によっては敵にまわしたくない守護聖がいる。特にジュリアス、オスカー、オリヴィエの3人だ。彼らはラブラブになると、毎回のように力を送ってくるのだが、親密度が下がるとすさまじい妨害を始めるぞ。1度仲良くなったら絶対手放さないこと。

コワイ人No.1、ジュリアス様。クゥー

オスカー様も態度違いすぎ！

ホントは、みんなと仲良しが理想的

オリヴィエ様おやめになって

中盤、ロザリアに一番力を送っている守護聖を誘惑して、味方にしちゃえ！

女王のことは忘れ、守護聖サマとの恋に生きる

日数が112日以上経過し、親密度が、MAX値の200になった状態で森の湖へ行くと、音楽が変わって恋愛イベントが発生する。同じ守護聖で恋愛イベントを3回起こすと、いよいよプロポーズが待っているのだ。ただし、ときどき自分から告白するパターンになることもある。どちらにしても、ねらった守護聖とラブラブエンディングをむかえたい。毎日意中の守護聖のところへ通い、占いの館でおまじないをするほかに、恋愛を成就するためのポイントを伝授するぞ。

ラブラブフラッシュ！

占いの館でのおまじない「ラブラブフラッシュ」。これで相性が上がるのよ♡

前半はロザリアとのつぶし合い

ゲーム開始後50日ぐらいまでは、建物を建ててはつぶされる、という激しいバトル状態になることが多い。ここでひるんでは、ロザリアにハートを取られるので、負けずにつぶしにかかろう。1～2人にだけ依頼を続ければ、50日を越えるころには親密度も上がり、勝手に力を送ってくれるようになる。

ロザリアの建物をつぶしまくろう

28日目に合わせて育成するのだ

一人に集中して、たくさん依頼をする

彼はもうこっちのもの　ニヤリ

中盤は仲良くする守護聖をしぼる

中盤になると、守護聖が部屋に誘いにくることが多くなる。そして、自分と親密度の高い守護聖がロザリアにねらわれやすくなるのだ。ここで気を抜いて、安易にほかの守護聖の誘いにばかりのっていると、意中の守護聖をあっというまに持っていかれてしまうぞ。気のない守護聖の誘いは断ろう。

守護聖サマがバンバン誘ってくる

ひいきの守護聖サマは大切に

ねらってないなら、知らん顔

気を抜かず、コツコツ愛を育もう

後半はとにかく森の湖へ連れ出す

112日を越えたら、いよいよ恋愛イベントが始まる。ねらった守護聖とのデートは、必ず森の湖へ行こう。ここでしか恋愛イベントは発生しないぞ。また、後半は数名の守護聖と親密度が高くなり、勝手に育成されて告白前に女王になってしまうこともある。予防策として、親密度の高い守護聖には、「少し育成」で力をおさえておこう。

意中の守護聖が誘いにきたときは…

とにかく森の湖へ連れ出しましょ♡

さらに確実にラブラブになるには…

通常の行動のほかに、効率よく守護聖と仲良くなる方法がいくつかある。それらをふまえて、ラブラブエンディングを目指そう。普段行ける場所でも、場合によっては思わぬ効果を得られることが。

占いの館を活用

ここで守護聖に会うと、お願いができる。その守護聖とだれかを仲良くしたり、自分との相性を上げたりできるのだ。ハートは1つしか消費しないので、意中の守護聖なら迷わずお願いしよう。

通常は、おまじないをやっているのだ

あっ、守護聖サマ。お願いしてみようっと

これで一気に相性アップ。ハートも1つしか使わないし、お得♡

滝にお願いする

後半は行くだけでドキドキする森の湖。ここにある滝に向かってお願いをすると、守護聖が1人登場することがある。このとき「お会いしたかった」を選ぶと、親密度が一気にアップするのだ。ただしダレが来るかは運しだいとなる。

滝にお願いしたらなんとオスカー様が

ここですかさず、会いたかったと言う

ひたすら探しまわる

意中の守護聖が執務室にいなかった場合は、ほかの場所を捜すのだ。公園にいれば日の曜日に会う約束ができるし、占いの館ならば相性アップのチャンスだぞ。ほかの守護聖のところにいた場合は、次には自分の執務室へ戻っている。

公園にいたら、チャンス…？

急接近のチャンス！ 公園デート必勝法

公園のデートは、守護聖からの5つの質問に答えていくようになっている。これに成功すると、デートが完全成功の状態になり、一気に親密度が上昇するのだ。そこで、答えのポイントを解説する。下のマップの数字は、注釈や右の解説の番号に対応しているぞ。ただし最初のほうの質問で、間違った答えを出してしまうと、守護聖サマはさっさと帰ってしまうのだ。

守護聖サマとの会話も楽しめる

完全成功すると、なんとオマケがある

公園全体マップ

❶秘密のベンチ
❷神鳥の像
❸奥の広場
❹女王陛下の像
❺神鳥の像

秘密のベンチ ❶

2つの答えから選択する。完全成功するまでは、正解は変わらない。運しだいだが、ここで失敗するとすぐに帰るので悲しすぎる。

守護聖サマの性格とは関連がナイ

神鳥の像 ❷

2人から選択。その守護聖が仲良くしているほうを選ぶこと。これは守護聖どうしにおまじないをしなければ、ずっと同じ人でいい。

奥の広場 ❸

一番のヤマ場。公園へ来る前に、必ず自分とロザリアの大陸の建物数をチェックすること。ここをクリアすれば、まずは成功となるぞ。

建物数はつねにチェックしておこう

女王陛下の像 ❹

2つの答えから選択する。完全成功するまで、正解は変わらない。これも、最初は運を天に任せて選ぶしかないのだ。

失敗しても、ここまでくれば大丈夫

神鳥の像 ❺

2つから選択する。運しだいだが、これに成功すると公園デートは完全成功の状態になる。守護聖との親密度も大幅にアップするし、オマケだって見られるぞ。

さあ、完全成功まであと一歩よ

こんなオマケ。もうドッキドキ♡

ピンチのときも落ちついて!!

ゲーム中、ロザリアの意地悪にあったり、三角関係（？）的な状態になったりすることが何度もある。こんなときはあせらず対処しよう。ヘタに間違った行動をとると、せっかく上げた守護聖との親密度を、下げることになってしまう場合だってあるのだ。これらを克服すれば、ラブラブは目前だぞ。

会話で失敗…？

守護聖に自分の話をしたとき、返事に失敗する場合がある。だが、親密度には変化がないので安心してほしい。正しい返事はゲーム中ずっと変わらないので、次回にそなえて正しいほうを覚えておこう。

親密度は落ちない。正解を覚えよう

公園でハチ合わせ

デート中、ほかの守護聖とバッタリ出会うことがある。これが意中の守護聖だったりすると、もう冷汗モノだ。ここで選択肢が出るので、必ず「うふふ」を選ぼう。どちらの守護聖にもカドがたたず、うまくやりすごすことができるぞ。

ギクッ、ヤバイところで…

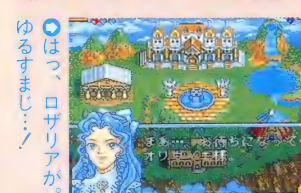
笑ってごまかしちゃおっと

ホッ。怒ってないみたい…

ロザリアが横取り!?

ゲーム中、ロザリアが守護聖と追いかけっこをするときがある。このときの相手が、意中の守護聖なら大ピンチ。自分との親密度は一気に減ってしまうぞ。さらに、追いかけて話しかけるのは厳禁だ。

はっ、ロザリアが。ゆるすまじ…！

追いかけて話しかけると、さらに親密度を下げてしまうことになるぞ

ロザリアの妨害

ロザリアより順調に大陸を育成していると、必ず妨害を受ける。このとき、ロザリアが依頼した守護聖と自分がラブラブなら、建物が消失しないこともある。ただしロザリアと会っているぶん、自分との親密度がいささか減ってしまうので、次の日にすぐ執務室を訪ねてフォローしておくこと。

湖にだれかがいる

せっかく意中の守護聖を森の湖に誘い出しても、湖に人がいると恋愛イベントは起こらない。休日は、人がいないことを確認してから誘おう。ただし、平日にロザリアが出没するのは防げないぞ。

ジャマだ！どこかへ行ってくれ

難易度急上昇の後半ステージ、4と5をまとめて攻略

PC アーケードカード専用

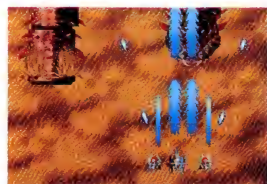
メーカー名：ハドソン
発売予定日：11月24日（発売中）
予定価格：6800円
ジャンル：シューティング
継続機能：コンティニュー
その他：マルチタップ対応（最大2人）

銀河婦警伝説サファイア

ステージ4 B.C.2982 ～古代エジプト

ステージ4は横スクロールや高速スクロール、通れない壁が出現する、変化に富んだステージ。なれていないと結構厳しいが、パターンを覚えればそれほど難しくはないぞ。

オプションアタックで腕ならし

ステージ4開始後しばらく進むと、ピラミッドが見えてくる。このあたりに出てくる敵は、弾を3方向に撃ってくるので早めに倒そう。ピラミッドには、地上砲台が現れるが、これは画面中にたくさん出現するまで待ち、オプションアタックをすると高得点を狙える。その後、柩から変化するザコキャラもオプションアタックで倒そう。

この巨大ムカデは、正面から撃てばOK

砲台がたくさん出てくるまで待つ

メインショットを当てないようにオプションアタックで攻撃

壁のむこうからの敵の攻撃に注意

次に壁が出てくるエリアにさしかかる。初めの柱に付いている花は、攻撃しても短くなるだけで倒せない。ここは片方を短くし、その隙に通過する。ミサイルは、破壊すると4方向に弾を吐き出すので、なるべく破壊せずに進もう。この先に出てくる敵は、壁を無視した攻撃をしてくるので、青装備かオプションアタックで対抗する。

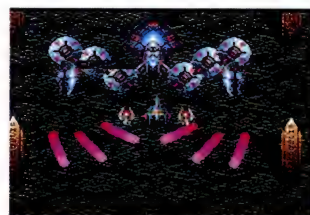
ミサイルが、門に隠れて見えないときがあるので注意しよう

敵は定期的に出てくるので、オプションを溜めておく

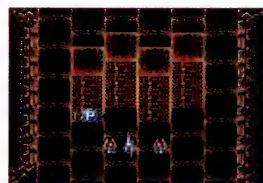
中ボスの動きに合わせて移動

初めは敵が両腕から撃ってくる弾の間に入りながら攻撃すること。その後敵は動きを止め、6本のビームを4回撃ってくる。自機をボスの正面に合わして、初めは接近、次に画面下に移動を2回繰り返す。

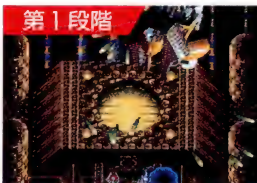
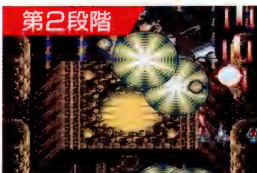
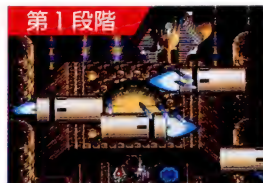
早く倒してその後のザコで点を稼ぎたいならボンバーを使おう。

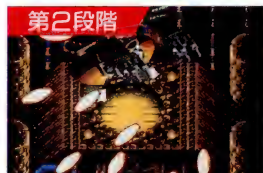
本体からも弾を撃ってくるが、その弾は破壊できるぞ

1回目と3回目のレーザーは、この位置に移動してかわす

せり出す床にはさまれるな！

中ボスを倒すと、高速スクロールエリアに突入する。ここで出てくる敵はただ撃っているだけで大丈夫だが、画面中央付近にいると地面からせり出す床に挟まれることがあるので下のほうで避けよう。

ここは通路の端にいないと危険だ

ボス攻略 敵弾は小さいうちに破壊

ステージ4ボスの最初の攻撃は、パターンを覚えれば楽勝。高速の弾を右、中、左、中、右…といった具合に撃ってくるぞ。次の画面左右からのミサイルは破壊しつつ避ける。第2段階の攻撃のメインとなる超巨大な弾は、初めの小さいうちに破壊できるので、半分は破壊するようにしよう。画面中に広がる弾は、正面で避けずに、遠くにいてオプションで弾を相殺していこう。

この弾は超高速。パターンを覚えよう

ミサイルだけでなく本体からの攻撃も

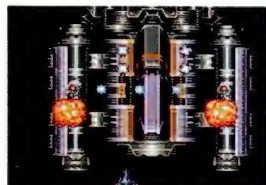
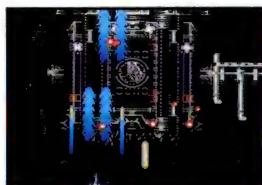
超巨大な弾はなるべく破壊しよう

弾の間隔が広い所で避けよう

ステージ5 A.D.2471～宇宙空間～

ステージ5は最終面だけあって、敵もかなり激しい攻撃をしてくる。ボスキャラ級の敵もわんさか登場してくるので、気合いを入れていかないと、あっという間にゲームオーバーになってしまうぞ。

敵戦艦のサーチレーザーに注意

ステージ5最初の巨大キャラは、4つのパーツで構成された巨大戦艦だ。2つ目と3つ目で撃ってくる緑色のレーザーは、自機と横軸が合うとサーチしてくるぞ。

あまり時間をかけすぎると、全部一緒に自爆してしまうので、点を稼ぎたい人は早めに倒そう。

砲台をオプションアタックで破壊

左右からのミサイルにも注意

サーチレーザーは上下に動いてかわす

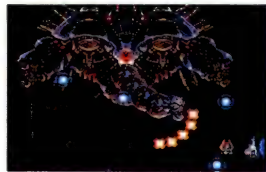
出てくるザコをオプションで攻撃

オプションで敵弾を相殺

戦艦を倒した後、しばらくザコ地帯が続く。ロボットタイプの敵は何体も現れると危険なので、速攻で倒そう。弾を大量に吐き出す敵に対しては、オプションで相殺しながら攻撃すること。

弾を撃たれる前にオプションで攻撃

画面を横切る極太レーザーを回避

この巨大キャラの左右の砲台から撃ってくる弾は破壊できないが、口から吐き出す弾は破壊できるので、顔めがけて攻撃していこう。しばらくすると敵は口から極太レーザーを発射してくる。これは画面下部を横断するので、すぐに画面端の上部に移動しよう。時間をかけすぎると緑色の弾を画面中にばらまくので、その前に倒すこと。

壊せる弾を5方向に撃ってくる

この場所でもレーザーに当たるぞ

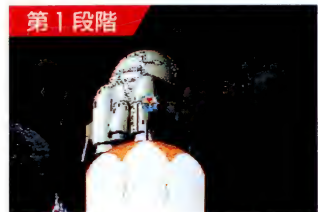
オクトパスの足の色の変化に注目

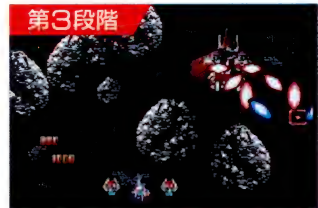
中ボスは6本足のタコのようなキャラ。初めに子ダコを吐きながら3方向にビームを撃ってくる。ここは弾の間に入りながら攻撃する。次に敵は足を広げて回転させて攻撃してくる。この時敵の足は青に変化していて、当たり判定があるぞ。この後は足をとがらせて猛スピードで突進してくるので、敵の斜めから攻撃しよう。

3方向レーザーのスピードは速いぞ

足の先を飛ばして攻撃してくるぞ

ボス攻略 多彩な攻撃パターンを覚えろ!

ボスは最初にバックファイアを撃つので、前触れがあったら逃げる。この形態のボスを倒すと中から新たなボスが登場する。第2段階の攻撃は、砲門からのレーザーとサーチレーザーがメイン。ここではボスの正面の少しずれた位置をキープして攻撃する。第3段階では初めに敵が、自機の画面奥から自機に照準を合わせて一方的に攻撃してくる。隕石も降ってくるので破壊しつつ照準を避ける。極太レーザーとサーチレーザーの混合攻撃は、サーチレーザーの間に入るように避けるといい。

第1段階
調子に乗って正面で攻撃していると、やられてしまうぞ

第2段階
ボスが砲門からレーザー攻撃をしてきたら、反対方向に移動する

第3段階
ここでは、隕石をオプションアタックで攻撃してみよう

第3段階
避ける場所が非常に狭いので、慣れるまでは苦労するぞ

第3段階
この青い弾は、自機をサーチする前は破壊することが可能だ

スコアアタック中間発表

この号が発売する頃は既に締切られているが、スコアアタックの中間発表を掲載する。現在、続々とビデオが届いているので、さらに凄いスコアが期待できそうだ。

これが現時点でのシングル部門最高得点だ

部門	氏名	得点
シングル部門 第1位	北海道 原田淳也クン	259730点
ペア部門 第1位	東京都 植田信行クン	184700点
	野口一平クン	157420点

同時攻略のできないキャラクタたち3組を総チェック

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：NECアベニュー
発売予定日：11月23日(発売中)
予定価格：8800円(税別)
ジャンル：アドベンチャー
継続機能：バックアップメモリ
その他：PCエンジンマウス対応

同時に攻略できない2人組とは？

発売から1ヵ月が経過した『同級生』だが、君はすべての女のコとうまくいったかな？　まあ、悲劇的な結末を迎えてしまうコも中にはいるワケだけど、「このコとは煮えきらないうちに終わってしまった」とか「このコとはもっといい結末で終われるんじゃないかな」とか思っている人が多いんじゃないだろうか。そこで今回はその主要な原因に考えられる、キャラクタ同士の相関関係に着目してみた。知っている人もいるとは思うが、このゲームには反する関係にある2人組のグループが存在しており、もし片方とうまくいった場合、もう片方とは最後までうまくはいかないのだ。そのグループ、そしてその分岐点となる所をこれからチェックしていこう。

一見すると大の仲良し！な2人

田中美沙と鈴木美穂。ゲーム中ではいつもベタベタしているこの2人、親友らしくいつも互いに相手を気づかった発言をしてくる。はじめは美穂だけが主人公に好意を抱いているけど、ゲーム中盤に主人公が川原で美沙を助けた後、美沙も主人公を意識し始めて…。

田中美沙

鈴木美穂

ターニングポイント

26日の夕方、校庭で真子先生に美沙がケガを負って保健室にいることを伝えられ、保健室に向かう。かなりナーバスになっている美沙との会話の中で、美紗は主人公に自分のことを好きかどうか聞いてくる。この時に好き、嫌いじゃない、嫌いの3つの選択肢から選ぶことになるが、ここで好きを選ぶと美穂とは最後までいかなくなる。

26日 夕方
保健室

◐26日の夕方に再びケガをした美沙を見舞いに保健室へ。美沙から、自分が好きなのか嫌いなのか聞かれる。好きなら美沙を好きと言おう

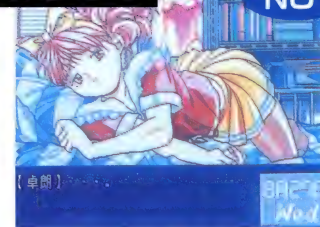
◐美沙にキスをする主人公

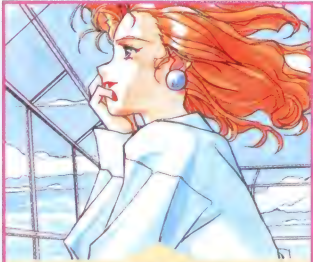
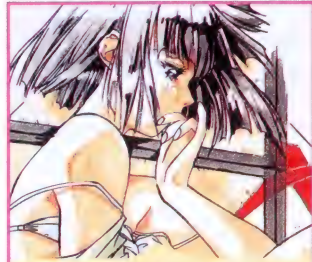
◐27日に美穂とHしたいならNO

ゲーム開始からターニングポイントまで

まず、10～12日のうちに花屋にいる美穂に会っておくこと。そして、14日の午後、美穂と映画を観る。14～15日は放送室によく出入りしている美沙、美穂をチェック。16日の朝、主人公は教室に本を忘れたことを思い出し、自分の教室へ向かうと、そこで美沙とのイベントが起こる。18日には川原で、ケガを負った美沙を保健室へ運ぶ。その後は放送室を中心に話が進んでいく。

◐14日、映画館で美穂にキスをする

◐18日夕方、ケガをした美沙を保健室へ

薬局の看板娘(?)の2人

先負町の薬局の美人姉妹、斉藤真子と亜子。姉妹だけあって、なにかと比べられる機会が多い2人だ。特に亜子は真子に対しコンプレックスを持っていて、2人の間には見えない壁ができている。

斉藤真子

斉藤亜子

ゲーム開始からターニングポイントまで

普段は保健室にいる真子、同様に普段は薬局にいる亜子に何度も会いに行くことが基本。10〜12日頃に学校の階段で真子とぶつかること。13日、亜子を公園へ誘い、19日には屋上で真子に会う。

●薬局にばかりいる亜子。公園へ誘う

●19日に屋上で真子先生に会う

ターニングポイント

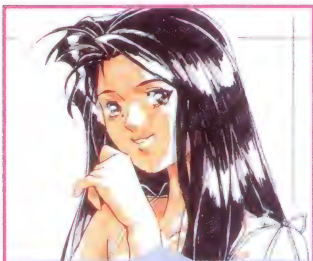
27日の昼頃、薬局では亜子が探し物をしている。亜子に迫って、真子より亜子が好きと言えばHできる。しかし、亜子を自分の物にしてしまうと真子先生との甘いひとときは過ごせない。真子先生とのイベントが先に来ることもあるが考え方は同じ。

●薬局へ行くと何か物を探している様子の亜子がいる。亜子は、真子より亜子が好き? という質問を投げかけてくる。亜子とHしたいなら亜子を好きと言おう

●亜子を口説き落とすとそのままHできる

●亜子を選ばなければ、真子とのチャンスが残る

綺麗なオネーサンと純情娘

ゲームの中盤には主人公の親友である一哉、そして一哉が慕う正樹夏子、一哉を慕う仁科くるみで複雑な四角関係ができあがってしまう。主人公も中途半端な関係をだらだらとひきずっていくが…。

正樹夏子

仁科くるみ

ゲーム開始からターニングポイントまで

まず10日、一哉と待ち合わせをしてブティックの店員である、夏子に会う。16日頃、夏子がブティックを辞めるまで足しげく通うこと。その後は一哉の動向も留意しながら喫茶店、映画館などをチェック。そして、20日には矢吹町駅でくるみに出会う。

●矢吹町駅でくるみに会いボートに乗る

●夏子攻略なら、24日にデートに誘う

ターニングポイント

対立関係にある夏子とくるみだが実は密接な関係があり、ターニングポイントとなる25日も両者と細かく会っておくことが必要。映画館で一哉と夏子に会って、喫茶店で一哉に会った後、自宅前で出会ったくるみを部屋に連れ込んでしまうと、夏子は落とせなくなる。

●夜に自宅の前でたたずんでいるくるみ。くるみをモノにしたいなら、俺に任せろと言ってあげよう

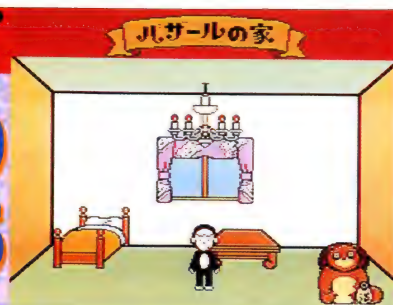
●くるみを自宅の中に連れこめる

●27日のデートの後、お楽しみが待ってる

いじわるな仕掛けの効果を、おまぬけバザールが解説！

バザールでござーるのゲームでござーる

PC スーパーCD-ROM²

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：未定（メーカーのつごうにより急きょ延期されました）
予定価格：7800円（税別）
ジャンル：パズル
継続機能：バックアップメモリ
その他：なし

仕掛けの効果を教えるよ

ゲーム中には、さまざまな仕掛けが登場する。これらを利用しなければ進めないステージもあるので、効果を覚えておく必要がある。そこで今回は、仕掛けの効果についておまぬけバザールが解説をしていく。ちなみに、おまぬけバザールはゲーム中には登場しないぞ。

▲おまぬけバザール

ミーは、こう見えてもやるときはやる猿でござーる！

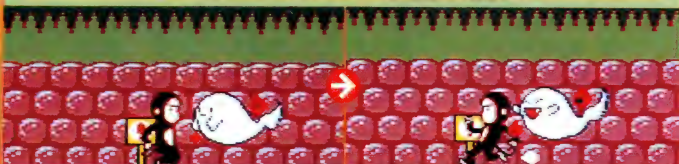
◯またまた見せます、華麗なるおまぬけ！

仕掛け一覧

イノシシが待ち構えてる

イノシシがいるでござーる。このイノシシにぶつかってしまうと…

あーれー。画面の隅まで追いやられてしまってゲームオーバーでござる

こわーいオバケが目の前に

オバケが浮いているでござーる。オバケを見るのはイヤでござーる

きゃあ！　オバケに遭ったらするコトはひとつ、逃げるのでござーる

子犬がいるよ

子犬が目の前にいるでござーる。このまま子犬のところまで進むと

コワイでござーる！　反対方向に猛ダッシュして逃げるのでござーる

トロッコが置いてある

木でできた乗り物、トロッコでござーる。これにミーがぶつかると…

何かにぶつかるまで、ミーを乗せたトロッコは進んでいくのでござーる

あ！　カゴのなかにバナナが

カゴのなかにバナナがあるでござーる！　ひどく心引かれるでござーる

うっかり近づいてしまうと、閉じ込められるでござーる。ヘルプミー！

小石が落ちてるよ

小石がポツンと道に転がっているでござーる。これにミーがつまずくと

あわわわわ…。なすすべもなくミーは転がってしまうのでござーる

トランポリンが置いてある

トランポリンでござーる。ぴょんとジャンプしてこれに飛び乗ると…

びょーん！　と大ジャンプできるのでござーる。こりゃ便利でござーる

カエルさんがいるよ

カエルさんが1匹、ちょこんといるでござーる。これに飛び乗ると…

カエルさんは驚いて、ミーの前に飛び出すでござーる。また乗っちゃえ

好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!

インフォスクラム

TOPICS

バザールグッズ特集

バザールオリジナルきんちゃくバッグが当たる!

テレビのコマーシャルのユニークな内容でおなじみのNECのマスコットキャラクタ、おさるのバザールのことは読者のみんなも知っているよね。1月以降へと延期になったけれど、コマーシャルでのコミカルな雰囲気をそのまま持ち込んでいる、「バザールでござーるのゲームでござーる」という、バザールを主人公にしたPCエンジン用のアクションゲームも発売されるんだ。このゲーム発売を記念してNECが、ゲームの購入者全員にもれなく「特製バザールオリジナルきんちゃくバッグ」をプレゼントするキャンペーンを行うことになっていたけど、ゲームが延期になってもキャンペーンは行われるということなのでここは我慢して発売を待つしかないね。

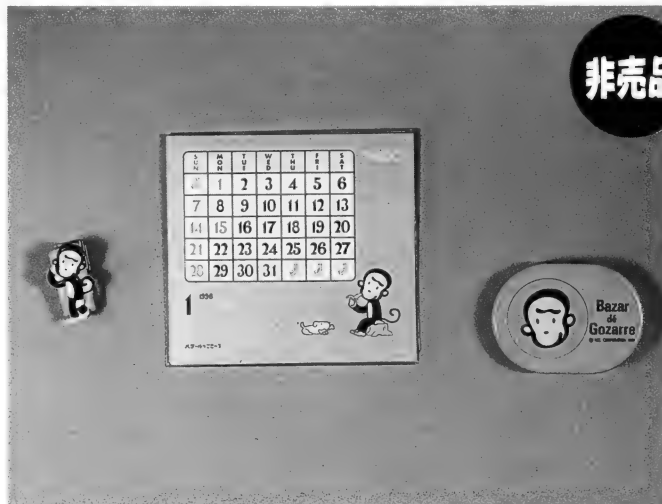
ところでここで紹介している「特製バザールオリジナルきんちゃくバッグ」は、黄色をメインカラーにおさるの色の茶色をあわせた、バザールとバナナがデザインされている代物だ。かっこいいデキに仕上がっていて、友達にウケること間違いなし。こいつはゲームを買うしかない!?

❶「バザールでござーるのゲームでござーる」より。おさるのバザールが活躍!

■「特製バザールオリジナルきんちゃくバッグ」プレゼントキャンペーン

応募方法：「バザールでござーるのゲームでござーる」のゲームソフトを購入し、取扱い説明書に付いている券と送料（切手390円）を同封のうえ、対象期間中に応募する。詳しくは取扱い説明書を参照のこと

編集部からのクリスマスプレゼント

さて、今回はバザールグッズ特集ということで、その他のバザールグッズを紹介しよう。下の写真を見てもお分かりのように、バザールが描かれたとってもかわいいステーショナリーたち。左からバザールのミニホチキス、卓上ミニカレンダー、ミニセロテープとなっている。残念ながらこれらのグッズは非売品ということなんだけど、今回はどうしても欲しい君たちのために、特別に編集部から皆さんへプレゼントするぞ。61ページのプレゼントの欄を見たらどしどし応募してね。

❶今回プレゼントするグッズは、ミニホチキス、卓上カレンダー、セロテープだ

GOODS

君の部屋を彩る

『ときめきメモリアル』カレンダー

本誌での誌上通販も好評で、そのパワーが衰えることをしらない『ときめきメモリアル』。その1996年度版のカレンダーが発売されているぞ。日々ときメモをやり続けている、ときメモ熱血野郎の君たちには、まさにのどから手が出るほど欲しい一品じゃないかな。もちろん、中に使用されている7点のイラストは、コナミオフィシャルの描きおろし。しかもA2判のポスターサイズだ。

■「ときめきメモリアル」1996年度版カレンダー

価格：1854円（税込）

通信販売時、送料500円別途料金がかかる

発売元：新声社

問い合わせ先：新声社　通信販売部門読者サービス部

TEL：03-3293-9326で月曜～金曜の11：00～18：00まで

※「ときめきメモリアル」カレンダーは、品切れ次第販売が打ち切られてしまうので、注文の際は、上記電話番号の読者サービス部へ問い合わせのうえ在庫確認を

❶ときメモキャラクタがせいぞろい。2ヵ月ごとにかわいい女のコに会える

❶本誌人気ランキングでトップの虹野沙希(左)。君はどのコが好きなのかな

CD

ボリュームたっぷりの3枚組 Falcom Special Box'96

さあ今年もあとわずか。年末を飾るにふさわしいホットなCD3枚組、それが「ファルコムスペシャルボックス'96」だ。PCエンジンのゲームでも有名な『イース』や『ブランディッシュ』を舞台にしたCDドラマと日本ファルコムの1995年の未発表曲を総収録したCDが入っている。

■「Falcom Special Box'96」
発売元：キングレコード株式会社
発売中　価格：6800円(税込み)

CDドラマ　イースV失われた砂の都ケフィン

イースVのCDドラマは､「幻の都と黄金伝説」、「赤毛の剣士伝説」と「ケフィン王国と契約の腕輪」の全3話からなっている。

（ドラマキャスト紹介）
アドル・クリスティン：草尾毅
ニーナ：川菜翠
ウィリー少年：日高のり子
フォレスタ：冬馬由美
錬金術士オーウェル：梁田清之
魔神ストーカー：置鮎龍太郎

その他に「LILIA WINTER VERSION」と「旅立ちの朝'95」の2曲を収録。

●手前左から日高のり子さん、冬馬由美さん、草尾毅さん、川菜翠さん、置鮎龍太郎さん

CDドラマ　ブランディッシュ外伝

ブランディッシュ外伝のCDドラマも同じような構成で「ブンデビアの温泉」、「アレス、最大の危機」、「待ちに待った闘技大会」の全3話の構成だぞ。

（ドラマキャスト紹介）
アレス：松本保典
ドーラ・ドロン：井上喜久子
ミレイユ：岩男潤子
ジンコ：氷上恭子
アンバー・ガルシア：水谷優子

この他にもたくさんの有名声優が出演している、非常に豪華なキャスティングとなっている。「宿無しジョニー」、「はぐれ狼たちの伝説」の2曲が挿入されている。

●豪華声優陣でお届けするCDドラマ。『ブランディッシュ』ファンでなくても必聴の1枚だ

ファルコムミュージックコレクション

今回の「ファルコムミュージックコレクション」には、パソコンゲームである「英雄伝説III」と「～IV」のゲームサウンドと未収録曲、ブランディッシュのオープニングやザナドゥなどなんと37曲が収録されているのだ。

●価値ある一品

BOOK

描き下ろしイラストもりだくさん 人気アニメーター石田敦子、初の画集

PCエンジンで発売されたアドベンチャーゲームで石田敦子さんがキャラクタデザインを担当している、『プライベート・アイ・ドル』はもうプレイしたかな？　このゲームはPC-FXのアニメフリーク情報局の中で、OVAとして連載されているんだ。そしてこの度、石田さんの初画集が遂に発売される。画集にはこの『プライベート・アイ・ドル』の他にも「勇者特急マイトガイン」、「勇者警察ジェイデッカー」や「魔法騎士レイアース」など、石田さんキャラクタデザインの人気アニメのイラストが数多く掲載されている。描きおろしイラストも多数含んだ、144ページからなる盛りだくさんの内容だ。

■「石田敦子　画集」
発行元：株式会社ムービック
発売中　価格：2300円（税込み）
問い合わせ先：株式会社ムービック
TEL：03-3972-1992

●PCエンジンで人気を博した『プライベート・アイ・ドル』

●これが、石田敦子さんの初画集だ。ファンなら買わなくちゃね

NEWS

強力メーカーが参入 『あすか120%マキシマ　バーニングフェスト』

今年の夏発売された「あすか120%マキシマバーニングフェスト」。一見、ただのギャルゲーのように思えるけど、実際の所、単純ながらも卓越したゲームシステムと操作性の良さで、爽快感を味わえるゲームだったということは記憶に新しいことだろう。ところでこの「あすか～」、発売はNECアベニューとなっているが、ゲーム自体はフィルインカフェという会社が制作している。そしてこの度、フィルインカフェが正式にPCエンジンへの参入を決定した。この参入にあたり、これから全商品を誌上広告での通信販売のみで供給していくとのこと。なお今回、「あすか～」を特典付きで通信販売するので、まだ手に入れていない人は要チェックだ。

■「あすか120%マキシマバーニングフェスト」特典付き（A2判ポスター、テレホンカード）
価格：8200円（消費税及び送料を含む）
問い合わせ先：株式会社フィルインカフェ：「あすか120%マキシマ」通販係
TEL：03-5261-1311に'96年1月8日以降、月曜～金曜の11時から17時まで
※申込み期間は'95年12月27日～'96年1月31日（当日消印有効）限定1000本なのでお早めに

●これは特典のポスター。この他にテレカもつくぞ

CD&VIDEO

ゲーム、声優、アニメ関連のAVソフトのリリース情報の中からピックアップしての最新情報をお届けするぞ!!

ときめきメモリアル ボーカル・ベスト・コレクション

キングレコード
発売中／4200円(税込み)

『ときめきメモリアル』の登場キャラクタが歌う、ボーカル19曲を収録した2枚組CD。伊集院レイや早乙女優美などこれまで聴けなかった女のコたちの歌声が詰め込まれている。さらに藤崎詩織や片桐彩子は新曲を披露している。

ステレオドラマ もっと!ときめきメモリアル DEC. ～featuring 古式ゆかり～

キングレコード
発売中／2800円(税込み)

毎月発売される「もっと／ときめきメモリアル」のCDも今月で第7弾を数える。今回は古式ゆかり役の黒崎彩子さんが「観覧車に乗って」を歌っている。古式家一家が総出演していて盛りだくさんの内容となっている。

アイドル伝説 ウィンビー

キングレコード
発売中／2500円(税込み)

コナミのキャラクタ「ウィンビー」を題材にした2ndアルバム。ウィンビーことパステルが歌と語りで、「カ・モ・ナ♡パステルハウス」という架空のラジオ番組を舞台にひとつのストーリーを展開するよ。

ピクシー・ガーデン ～妖精たちの調べ～

NECインターチャネル
発売中／2800円(税込み)

既に発売されている、妖精環境シミュレーションゲーム『ピクシー・ガーデン』のイメージアルバムが発売。水、風などのテーマや語りでつづられているその中身はファンタジックな妖精の世界を見事に演出している。

DA・TSU・TE 山口勝平

『鬼神童子ZENKI』での前鬼役や『ガリバーボーイ』でのガリバー役などを演じている人気声優、山口勝平さんのニューシングル。作詞には山口さん自身も参加しており、ファン必聴の一作と言えるだろう。

日本コロムビア 発売中／1100円(税込み)

Crescendo 長沢ゆりか

キングレコード
発売中／3000円(税込み)

「もっと／ ときめきメモリアル」のエンディングテーマを歌っている、長沢ゆりかさんのファーストアルバムが発売される。このアルバムのコンセプトは「Dear」。大切にしたいさまざまなことを優しく歌いあげている。

同級生クライマックスファイル1

ピンクパイナップル／発売中／6800円(税込み)

PCエンジンでも発売された超人気ゲームの『同級生』。それをアニメ化した「同級生～夏の終わりに」の続編ともいえる「同級生クライマックス」が発売される。今作はゲームにはないオリジナルストーリーとなっている。吹き抜ける風も肌寒い秋、先負学園に起こる一大イベントの文化祭を通して、若い2人が再び熱く燃える／

ゴールデンボーイ第3巻「危機／乙女の初恋」

ケイエスエス／発売中／5800円(税込み)

「東京大学物語」でも有名な江川達也さん原作の漫画、「ゴールデンボーイ」の第3弾が発売される。いつもきままなフリーターの大江錦太郎は、今回、手打ちうどん屋でのアルバイトを始めて、そこでお店の看板娘である紀子ちゃんに出会う。今時めずらしく純情でウブな紀子ちゃんに、ヤクザな男、小暮のしかけたアブナイ罠が迫るが…。

今・月・の・プ・レ・ゼ・ン・ト

メーカー各社の提供による、今月のプレゼント。プレゼントが欲しい人はハガキに、①希望するプレゼントの番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤学年(職業)、⑥電話番号、⑦このコーナーに対するご意見やご希望を明記のうえ下記まで。締め切りは1月29日必着。なお発送をもって発表とします。

①2名

●ヨコミニホチキス、卓上カレンダー、ミニセロテープの3点をセットにして2名の方にプレゼントするよ

②3名

●『ときめきメモリアル』のカレンダーを3名の方に。憧れのときメモキャラが君の部屋を飾る。ぜひ欲しいカレンダーだよね

③3名

●「ネオジオギャルズ」のカレンダーを3名に

④3名

●日本ビクターから、AV入力端子を気軽に拡張できるAVセレクターが発売される。このAVセレクター、JX－3を3名に。なお応募する時は君の持っているゲーム機を明記するようにね

あて先

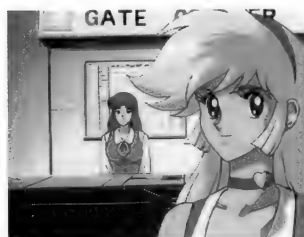
〒105 東京都港区東新橋1－1－16
T－M PCエンジンファン編集部
2月号インフォ・プレゼント係

PC ENGINE &PC-FX 最新 DATA BANK

10月30日から11月29日までの売り上げBEST10と、1月号読者アンケートハガキ1000通から集計した前人気、移植希望を掲載。中古ソフトの動向を交えて最新の情報をお伝えする。

月間売り上げBEST10

今月は上位4位に新作がランクインしており、久々にチャートが賑わっている。『同級生』は今まで散々じらされていただけあって堂々の第1位である。無事に発売され、もう、発売延期の文字にがっかりするということもなくなった。また、FX本体が多少普及してきたのか、FXのソフトが上位にランクインするようになりつつある。これから発売のソフトのラインナップもかなり充実してきており、今後が楽しみである。

○『ルナティックドーンFX』。マニアックなゲームなのに2位にランクイン

○3位の『キューティーハニーFX』。しかし、ポイントは2ケタ

10/30〜11/29の新作

11/10 キューティーハニーFX
11/23 同級生
11/24 銀河婦警伝説サファイア
11/24 ルナティックドーンFX

順位	前回順位	タイトル	ポイント	スペック表記
1	初	同級生	929	NECアベニュー/アドベンチャー '95年11月23日発売/8800円/スーパーCD-ROM²
2	初	ルナティックドーンFX	125	NECホームエレクトロニクス/ロールプレイング '95年11月24日発売/8800円/PC-FX
3	初	キューティーハニーFX	89	NECホームエレクトロニクス/アドベンチャー '95年11月10日発売/8800円/PC-FX
4	初	銀河婦警伝説サファイア	46	ハドソン/シューティング '95年11月24日発売/6800円/アーケードカード専用
5	1	銀河お嬢様伝説ユナ2 永遠のプリンセス	39	ハドソン/デジタルコミック '95年6月30日発売/7800円/スーパーCD-ROM²
6	6	百物語 ほんとにあった怖い話	33	ハドソン/デジタルノベル '95年8月4日発売/6800円/スーパーCD-ROM²
7	3	真怨霊戦記	32	フジコム/アドベンチャー '95年9月22日発売/8500円/スーパーCD-ROM²
8	8	空想科学世界ガリバーボーイ	29	ハドソン/ロールプレイング '95年5月26日発売/7800円/アーケードカード両対応
9	2	プライベート・アイ・ドル	26	NECホームエレクトロニクス/アドベンチャー '95年8月11日発売/7800円/アーケードカード両対応
10	7	プリンセスメーカー2	23	NECホームエレクトロニクス/シミュレーション '95年6月16日発売/9800円/アーケードカード両対応

読者の声
本誌アンケートハガキのフリースペースより抜粋

- 燃えた。同級生とは何であるかが分かった (北海道/Tクン)
- 一部、音声が入っていないのが残念だった (静岡県/Tクン)
- ひとつ言うとキャラの口パクが欲しかった (大阪府/Kクン)
- マウスがあると、とても操作しやすいよ (広島県/Sクン)
- 待たされた甲斐あってとても満足した (山口県/Nクン)
- 画面が本で紹介され過ぎで新鮮味に欠けた (福岡県/Oクン)
- やることが少なすぎて飽きた (宮崎県/Mクン)
- 2日間寝ずにぶっ続けで遊んでしまった (沖縄県/Sクン)

表の見方 ポイントは、㈱あくとをはじめ複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数をかけて算出したものです。また、表組内の前回順位は「初」が今月初めてチャートインした作品。「ー」が過去にランキングに登場し、前回ランキング内になかった作品を意味します。媒体のアーケードカード両対応は、スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応を示します。また、価格はすべて税別です。

前人気BEST10

PCエンジンで『同級生』が発売されたこともあってか、『同級生2』の人気も急上昇した。また、『ぷよぷよCD通(2)』は、紹介されて間もないというのに、いきなり第2位にランクイン。現在発売されているほとんどのハードに移植されているシリーズだけに、その人気は非常に根強く、『ぷよぷよ』人気にあやかって第10位の『魔導物語Ⅰ』にどう影響するのか、とても興味深い。

順位	前回	タイトル	得票	媒体	データ
1	3	同級生2	224	FX	NECインターチャネル 開発状況80%
2	初	ぷよぷよCD通(2)	167	PC	NECインターチャネル 開発状況60%
3	2	天外魔境ⅢNAMIDA	145	FX	ハドソン 開発状況20%
4	9	DE・JA	74	PC	NECアベニュー 開発状況80%
5	4	スチームハーツ	70	PC	TGL 開発状況50%
6	初	天地無用! 魎皇鬼FX	62	FX	NECインターチャネル 開発状況20%
7	10	銀河お嬢様伝説ユナFX	57	FX	ハドソン 開発状況50%
8	初	ドラゴンナイト4	55	FX	NECインターチャネル 開発状況80%
9	6	モンスターメーカー 神々の方舟	53	PC	NECインターチャネル 開発状況70%
10	5	魔導物語Ⅰ 炎の卒園児	48	PC	NECアベニュー 開発状況90%

今月のPICK UP ぷよぷよCD通(2)

1月号で紹介されて移植希望BEST10から晴れて本コーナーの上位に初ランクインしてきた。前作よりキャラクタも増え、CD-ROMの長所を生かし、しゃべりまくるぞ。

移植希望BEST10

上位の順位はあまり変化していないが、PCエンジン、FXともに、『ときメモ対戦ぱずるだま』と『麻雀同級生』がランクインしているのは面白い。人気ゲームをフィーチャーしたゲームに人気があるのが最近のトレンドなのであろうか。また、PCエンジンでは、『イースV』がランクインしている。このゲームは、『イース』の最新シリーズ。PCエンジンに先駆けてSFCで発表されたのがユーザーを刺激したようだ。

◆『ときメモ対戦ぱずるだま』。ときメモキャラの人気はやはりすごい!?

◆日本ファルコムの人気シリーズ。戦闘はアクション要素が強い『イースV』

PCエンジン

順位	前回	タイトル	得票	データ
1	1	スレイヤーズ	159	バンプレスト/パソコン ロールプレイング
2	7	アイドルプロジェクト	82	ケイエスエス/パソコン シミュレーション
3	3	ああっ女神さまっ	77	バンプレスト/パソコン アドベンチャー
4	4	同級生2	61	エルフ/パソコン アドベンチャー
5	5	ポリスノーツ	55	コナミ/パソコン アドベンチャー
6	初	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	44	コナミ/業務用 パズル
7	初	イースV 失われた砂の都ケフィン	39	日本ファルコム/スーパーファミコン ロールプレイング
8	6	英雄伝説Ⅲ もうひとつの英雄たちの物語	32	日本ファルコム/パソコン ロールプレイング
9	初	麻雀同級生	28	メイクソフトウェア/業務用 麻雀
10	8	メルクリウス・プリティ	21	NECアベニュー/パソコン シミュレーション

PC-FX

順位	前回	タイトル	得票	データ
1	1	ときめきメモリアル	121	コナミ/PCエンジン シミュレーション
2	2	ああっ女神さまっ	116	バンプレスト/パソコン アドベンチャー
3	6	スレイヤーズ	66	バンプレスト/パソコン ロールプレイング
4	7	メルクリウス・プリティ	55	NECアベニュー/パソコン シミュレーション
5	3	ポリスノーツ	49	コナミ/パソコン アドベンチャー
6	8	V.G.Ⅱ 姫神舞闘譚	46	TGL/パソコン アクション
7	4	英雄伝説Ⅲ もうひとつの英雄たちの物語	38	日本ファルコム/パソコン ロールプレイング
8	初	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	32	コナミ/業務用 パズル
9	5	闘神都市Ⅱ	27	アリスソフト/パソコン ロールプレイング
10	初	麻雀同級生	22	メイクソフトウェア/業務用 麻雀

中古ソフトの動向

全体的に値下がりしており、買う人にとっては嬉しい限りである。ただし、例年そうであるように、今後、年末年始が近づくにつれて価格の相場は上昇するので欲しいゲームのある人は今のうちに手に入れておこう。

下の表のタイトルは、本誌1月号の月間売り上げベスト10に入ったもので、価格はすべてメッセサンオー(東京本店)のものです。 (12月12日現在)

(問い合わせ先)
株式会社メッセサンオー
☎03－3255－3451

タイトル	販売価格(税別)	買取価格(税込)
銀河お嬢様伝説ユナ2	2400円	1200円
プライベート・アイ・ドル	3400円	1700円
真怨霊戦記	4400円	2200円
銀河お嬢様伝説ユナ	2800円	1400円
風の伝説ザナドゥⅡ	4600円	2300円
百物語 ほんとにあった怖い話	980円	500円
プリンセスメーカー2	2980円	1500円
空想科学世界ガリバーボーイ	3200円	1600円
Linda³	4800円	2500円
プリンセスメーカー	2400円	1200円

同人フリーマーケット

同人誌に興味はあるけど、なんとなくよくわからないから敬遠しちゃう。そんな読者と同人サークルの橋渡しをする、同人フリーマーケットへようこそ。

今月の同人誌

晴海最後の冬コミ（冬のコミックマーケット）も目と鼻の先まで迫ってきて、サークル参加の人も一般参加の人も、今いちばん切実なのは財布の中身かもしれない今日この頃。このコーナーにも、紹介しきれないほどの同人誌が送られてきた。でも、相変わらず女性陣のパワーに男性陣は押され気味だ。今月とくに多かったのは、とうとうＦＸで発売されたアンジェリークの同人誌。いままで数の上でいちばんを誇っていた天外シリーズの同人誌も、発売を控えたソフトにはさすがに勝てなかった。

英雄伝説Ⅰ

価格	300円（Ａ５判・44Ｐ・オフセット・送料190円）
ジャンル	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
サークル名	めいぐう村
発行人	明宮村
問い合わせ先	〒671-12　兵庫県姫路市網干区大江島482　屋村明美

コメント	編集部解説
ギャグと真面目なストーリーの両方です。	表紙のディーナ姫に１票。王族幸せカップルがいいです。

挑発無限大

価格	300円（Ａ５判・56Ｐ・オフセット・送料190円）
ジャンル	アンジェリーク
サークル名	カエル堂
発行人	蝦名修子
問い合わせ先	〒984　宮城県仙台市若林区三百人町155　東海　ハイツＡ-103　蝦名修子

コメント	編集部解説
守護聖様たちがキャンプに出かけてしまったりする変な本。	守護聖の扱い方、女王はさぞかし頭を痛めていそうですね～。

■同人誌データ大集合

以下のリストは、次のような内容になっています。

●タイトル／価格（判型・ページ数・印刷方式・送料）／ジャンル／サークル名／発行人／問い合わせ先／コメント

●自然派青空娘VOL.4リニューアル／1000円（B5・128P・オフセット・送料250円）／声優（林原めぐみ）／自然派通信社／林原ひでお／〒248　神奈川県鎌倉市七里ヶ浜東3-17-11　鈴木方　自然派通信社／林原めぐみさんのラジオＤＪ本。はじめての人から熟練リスナーまで、まるごと128ページ〃

●OH, MISTAKE／500円（B5・52P・オフセット・270円）／アンジェリーク／クリスタルタワー／昇龍／〒501-37　岐阜県美濃市上条70-3　田中優子／オスカー様メインかなぁ…。用語辞典も載っています。

●飛空の森でつかまえて／500円（B5・44P・オフセット・送料240円）／アンジェリーク／Enchant.P.／Jodan／〒796-02　愛媛県西宇和郡保内町川之石1-153　山本恭子／ギャグとシリアスのミックスがおいしい１冊です。

●おやじの海／200円（A5・40P・オフセット・送料190円）／アンジェリーク／カエル堂／蝦名修子／「挑発無限大」参照／年長組中心です。お子さまのオマケ本もついて、とってもお買い得。

●卒業アルバム／400円（A5・44P・オフセット・送料190円）／卒業＋誕生／水無月亭／渥美光子／〒108　東京都港区白金3-10-20-208　渥美光子／全キャラ出ている楽しい本です。冬には卒業本と同級生本も予定。

●PRECIOUS LOVE／200円（A5・20P・オフセット・送料190円）／風の伝説ザナドゥ／マーブルスカイ事務室／藤村奏弥／〒904-02　沖縄県中頭郡嘉手納町字水釜210　銘苅亜沙美／うすい本ですが愛情こめて作りました。

●風に導かれてVol.1／350円（A5・56P・オフセット・送料270円）／風の伝説ザナドゥ／めいぐう村／明宮村／『英雄伝説Ⅰ』参照／風ザナが好きだから作りました。好きな人に読んでほしいです。

●奇想天外〃／150円（A5・16P・コピー・送料190円）／天外魔境Ⅱ／秘密結社院／奥田知美／〒569　大阪府高槻市柱本新町8-A6-205　奥田知美／コピー本のうえページ数も少ないですが、がんばって作りました。ギャグオンリーです。

●ADVENTURE／200円（B5・32P・オフセット・送料190円）／SCD＋SFCゲームよろず／らぴす＝らずり／睦月えま／〒649-65　和歌山県那賀郡粉河町上田井501-27　岩間恵子／１年以上前の本なので絵もP.N.も古いです。在庫処分なので値下げしてます。

同人誌問い合わせ・通信販売のオキテ

問い合わせにしろ通信販売の申し込みにしろ、大切なのは相手に失礼のないようにすること。ほんの少しの心遣いがよろこばれることを忘れないようにしよう。

●インフォメーションペーパー請求・在庫問い合わせの方法

以下のものを同封して、定型の封筒で送ること。封書の裏には自分の名前と住所を忘れずに書いておく。

①用件を書いた手紙
感想の手紙とは別の便箋に書くこと。ノートの切れ端やレポート用紙などですましてしまうのは失礼なので、せめて市販の便箋を使用する。

②返信用の封筒
定型の封筒（長型4号が一般的）に80円切手を貼り、あて先の部分に自分の住所と名前をあらかじめ書いたもの。なお一般的には自分の名前のあとに「様」をつけることはないが、同人誌関連の場合は事務処理の手間をはぶくためにも自分で「様」をつけておくこと。

●通信販売の方法

ここで紹介する方法は、郵便小為替を用いた一般的なものだ。サークルによっては特別な方法を採用している場合があるので注意しよう。

以下のものを同封し、定型の封筒で送ること。封筒の裏には、自分の住所と名前を忘れずに。

なお、サークルごとで差はあるが、通販を申し込んでから2ヵ月たっても本が届かない場合は、郵便事故の可能性があるので、為替の受領書のコピーを添えて、手紙で問い合わせてみよう。

①ほしい同人誌名と冊数を明記した紙
どこでその本のことを知ったのか（この場合は「PCエンジンFANを見て」になる）も書いておくこと。できれば市販の便箋を使用する。感想の手紙とは別にしておこう。

②本代×希望冊数に応じた無記名小為替
郵便局で購入できる定額小為替の受取人の欄になにも書かないものを無記名小為替と呼ぶ。なお定額小為替は100円単位でしか購入できないので、10円単位の端数があった場合、そのぶんは切手で代用すること。たとえば550円の本を１冊買いたい場合は、500円の無記名小為替と50円切手１枚、600円の本を３冊買いたい場合は1800円の無記名小為替を用意する、ということになる。小為替は紙などで包んで、封筒の外から透けて見えないようにしておこう。なお小為替は、折ったりしないこと。また為替を買ったときにくれる受領書は、申し込んだ本が到着するまで大切に保管しておくこと。

③送料分の切手×希望冊数枚
切手は便箋などに切れ目を入れてそこにはさむか、小さい袋などに入れてバラバラにならないようにすること。

④あて名カード
文房具屋などで売っている市販のタックシールに、自分の郵便番号、住所と名前を書いたもの。本が送られてくるときにそのままあて名として使われるので、名前のあとには「様」までつけておく。なおタックシールが手に入らない場合は、横５センチ×縦７センチくらいの白い紙に同じように〒住所と名前を書き、裏全面に両面テープを貼ったものでも代用できる。

⑤連絡用の80円切手
在庫切れや申し込みの不備のため通販できなかった場合の連絡に使われる。万が一のために入れておこう。

１月のゲーム中心のイベントカレンダー　〈１月７日〉正月コミケin名古屋（名古屋市国際展示場／5000コマ）／Comi Con only＝ゲーム＆よろず＝（大阪国際見本市会館／250コマ）〈１月14日〉コミックキャッスル ゲームスペシャルinサンシャイン２（池袋サンシャインワールドインポートマート）〈１月15日〉Comic City in東京晴海（晴海国際見本市会場／3000コマ）〈１月21日〉ゲームコミケ３（晴海国際見本市会場／2000コマ）／Comic City in大阪（インテックス大阪／7000コマ）〈１月28日〉Comic City in東京晴海（晴海国際見本市会場／4000コマ）

冬コミ参加サークルチェック表

ここでは、今までこのコーナーに応募してくれたサークルの、冬コミの参加スペースを紹介しよう。今回は倍率がとくに高かったこともあって、サークル参加もできず、委託参加もできなかったサークルも多かったようだ。

「コミケってはじめてなの」という初心者は、まずはこのあたりからまわってみてはどうでしょう？　ゲームや声優の好きな人たちの集まったサークルばかりなので、売っている人と会話がはずむかもね。このあたりも同人誌イベントの楽しみの1つ。

29日

サークル名	館	スペースNo.	新刊データ&コメント
鶏小屋(雨天決行)	西	スー24b	ぷよぷよ本はマスターズ大会に向けて企画が進行中。え？　まだ即売会決定じゃないって？　30日は、B館ワー17bの点目さんで販売しています。
かめこ大トラ同盟	西	セー21a	声優BEST〈超〉／声優データ／予価2000～2500円／声優DATA本の集大成／　至高の1冊／　30日は、B館レー72の地球堂さんで委託販売しています。
CANARY	西	セー40b	HEQUIL POWER～炎の女神～／声優(椎名へきる)／予価800円／へきるさんの演じられたキャラクタのオリジナルマンガ、小説本です。
何度でも I LOVE YOU!	西	セー45b	愛の迷路／声優(草尾毅)／予価600円／TAU本、大幅に遅れて愛は腐り落ちてます。糸を引くような草尾さんへの愛、よろしければのぞいてみませんか。
antinomy(三浦組)	新1F	トー41b(委託)	Angel or Rascal／アンジェリーク／予価300円／長編ひとつと小説、ゲスト様ありです。ぜひ来てくださいね。
GIRL(MILK・C・PRESS)	新2F	ミー41b(委託)	守護聖よ、大志を抱け！／アンジェリーク／予価300円／守護聖中心のギャグ本です。短編ばかりなので息抜きに読んでくれるとうれしい。
せきせいいんこ(みちのくやんちゃ堂)	B	レー68b(委託)	炎舞／天外魔境／予価300円／天外オールキャラ本。天外への愛はいっぱいです。
大食館	B	ロー37a	天使天国準備号／アンジェリーク／予価100円／パワフルギャグ本の序章です。ときメモ、プリメの告知があるのでチェックしにきて下さい。

30日

サークル名	館	スペースNo.	新刊データ&コメント
見世物小屋(世界三大七不思議)	東	Iー27a(委託)	RPGはお年頃・増刊号／テーブルトークRPG／予価100円／テーブルトークRPG冬の時代をむかえた我々はナニをするべきなのかを考える批評本。
やしからSATELA(Saccubas Princess)	東	Mー31a(委託)	愛と正義と真実のひとR／予価500円／アンジェリークのオスカー様本です。ほかにもFX版アンジェリーク本も発行する予定です。
電脳遊司	東	Mー49b	Preparation／ときめきメモリアル／予価600円／きらめき高校の彼女たちの、「高校受験」をテーマにしたショートストーリー集です。
えめらるどの都(DoDo)	東	Nー25b(委託)	昼下がりの公園で／アンジェリーク／予価500円／たくさんマンガ描きました。ゼフェルの好きな方には特にオススメ！
カエル堂(働く婦人の家)	西	クー50a(委託)	挑発無限大／アンジェリーク／予価300円／ジャンルの違うスペースに委託をお願いしています。売り子さんに聞いていただけると大丈夫です。
Precious²(RUNBLE FISH)	南	Bー01b(委託)	クリスマス・ローズ／声優(オリジナルストーリー)／予価600円／冬コミ新刊ではありませんが、この本と『関俊彦3』を委託していただきます。
から。(義経追記譚)	新2F	ミー09a(委託)	Strawberry Honey／風の伝説ザナドゥ／予価400円／アリオスラブラブ甘々本。男子購入不可…と言いたいところ。ギャグ中心。
夢幻夜行	B	レー28b	SHINING HERAT／真・女神転生if…／予価500円／カブキ伝の本の在庫まだまだありますので、遊びにきてください(笑)。
ナバババワニ園(PONGSAN)	B	ロー49a(委託)	アンジェリークリターンズ／アンジェリーク／予価500円／ナバババワニ園が出したアンジェ本の総集編。お笑い多し。
YKK企画室	B	ロー50b	がんばれ女王様！／アンジェリーク／予価400円／ギャグオンリーのばくはつ本です。天使様大カツヤク。
女神っくす倶楽部	B	ロー66a	MEGAMIX vol.4／女神天国／予価400円／vol.3よりもグレードアップしてます(笑)。ギャグ本です。当日はコピー誌も出します。
梅枝庵	B	ワー26b	ゲームの新刊はありませんが、オリジナル、ドカベンの新刊3冊が天外の在庫といっしょに並んでいます…。スケッチブックも喜んでお描きします。
海王KIDS	B	ワー28b	ジパング真伝／天外魔境真伝／予価600円／天外をプレイしたことのない人でも楽しく読める本です。『ジパング列伝6』もありますのでよろしく。
風水社(まーぶるはうす)	B	ブース名不明(委託)	risk／真サムライスピリッツ／予価400円／女の子メインのオールキャラギャグ本です。

「コミックマーケット49」会場は、晴海国際見本市会場です

同人誌大募集

同人フリーマーケットではみなさんの同人誌を募集しています。なお誌面のつごうで（とくに内容が成人向けの場合）掲載できない場合がありますので、あらかじめご了承ください。このコーナーで紹介できるものは、内容がゲームを元にした同人誌(機種は問いません)、もしくは声優を扱った同人誌に限ります。

★応募方法

下の応募用紙に記入のうえ、作品と一緒に下記のあて先まで送ってください。

・ジャンル

ゲーム名を記入してください。声優系同人誌の場合は、「声優」でかまいませんが、下欄の「コメント・アピール文」のところに声優さんの名前を書いておいてください。

・通販の有無

通販が可能な場合は、送料も記入してください。不可の場合は、最短でも応募後2ヵ月はイベントで購入可能と思われるものをお願いします。

・コメント・アピール文

作品へのコメントやサークルのアピールを記入してください。声優系の場合は、ここに声優さんの名前をお願いします。なお郵便振替でのみ通販を行っている場合は、ここにその旨記入してください。

送り先

〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM
PCエンジンFAN編集部
『同人フリーマーケット』係

キリトリセン

同人誌紹介応募用紙

本のタイトル		ジャンル	
価格	円	判型	判(オフセット・コピー)
		ページ数	
通販			
発行サークル名			
発行人	フリガナ		
サークル代表者名(問い合わせあて名)	フリガナ		
電話番号(編集部用・掲載しません)			
代表者連絡先住所(掲載しません)	フリガナ 〒		
通販問合せ用住所(掲載します)	フリガナ 〒		

コメント・アピール文

アンケートに答えてゲームをもらおう!

読者プレゼント

ソフト合計60本

今月のプレゼント　各15名様

①聖夜物語
②デッド オブ ザ ブレイン 1・2
③お嬢様捜査網
④鬼神童子ZENKI FX

応募のきまり 次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号（①～④）を1つ書き（記入欄はハガキ裏の右上）、下記のアンケートに答えて（回答欄はハガキ裏）50円切手を貼ってポストまで／ 応募の締め切りは12月26日（必着）。当選者の発表は'95年1月30日発売の3月号でおこないます。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を次の中から選び、該当する番号を書いてください。
1 小学校
2 中学校
3 高等学校
4 大学
5 専門学校
6 会社員
7 その他

2 あなたの学年を書いてください。あなたが学生以外なら0と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。1ケタなら左のマスに0を書いてください。

4 あなたの性別を次の中から選んで番号を書いてください。
1 男　2 女

5 本誌以外によく読む雑誌を表1から16誌まで選び、該当する番号を書いてください。

6 あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表2から8機種まで選び、該当する番号を書いてください。

7 今後、購入を考えているパソコン、ゲーム機を表2から8機種まで選び、該当する番号を書いてください。

8 今号の記事の中でおもしろかったものを表3から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

9 今号の記事の中でつまらなかったものを表3から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

10 これから買おうと思っているPCエンジン、PC-FXなどのゲームを表4から2つ選び、3ケタの数字で番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

12 攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び番号を書いてください。

13 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
1 シューティング
2 アクション
3 ロールプレイング
4 アドベンチャー
5 シミュレーション
6 スポーツ
7 パズル
8 その他

14 今号の特別付録「ウル技大技林'96」についてあてはまる番号を1つ選んでください。
1 とても面白かった。
2 面白かった。
3 何も思わない。
4 面白くなかった。
5 つまらなかった。

15 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を1つ選んでください。
1 とても高いと思う。
2 少し高いと思う。
3 ちょうどいい。
4 まあまあ安い。
5 とてもお買い得。

16 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を2つ選んでください。
1 新作ゲームの記事が読みたかった。
2 巻頭の特集記事が読みたかった。
3 ウルテクが知りたかった。
4 読者ページが読みたかった。
5 新作ゲームの発売情報が知りたかった。
6 攻略の記事が読みたかった。
7 毎月定期的に購入しているので。
8 付録の大技林がほしかった。
9 その他。

17 PC-FX本体についてあてはまるものを選び、該当する番号をすべて書いてください。
1 すでに購入済。
2 購入を予定している。
3 しばらく様子を見て検討。
4 購入予定はない。

18 次のPCエンジン周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。
1 PCエンジンマウス
2 メモリベース128 （セーブくん）
3 マルチタップ
4 アーケードパット（アベニューパット6）
5 ファイティングスティックPC（ファイティングスティックマルチ）
6 なし

19 「でべろ」及び「PC-FXゲームアクセラレータ(仮称)」について、あてはまるものを次の中から1つ選び、該当する番号を書いてください。
1 値段に関係なく両方とも購入したい。
2 値段を検討した上だが、両方とも購入したい。
3 値段に関係なく「でべろ」を購入したい。
4 値段を検討した上だが「でべろ」を購入したい。
5 値段に関係なく「PC-FXゲームアクセラレータ(仮称)」を購入したい。
6 値段を検討した上だが「PC-FXゲームアクセラレータ(仮称)」を購入したい。
7 値段に関係なくどちらも購入する予定はない。

20 次のうちで、何かしている（しようとしている）ことがあれば、該当する番号をすべて書いてください。
1 今、ゲームのシナリオを書いている。
2 近い将来、ゲームのシナリオを書いてみたい。
3 今、ゲームのプログラミングをしている。
4 近い将来、ゲームのプログラミングをしてみたい。
5 今、C．G．を描いている。
6 近い将来、C．G．を描いてみたい。
7 今、コンピュータミュージックを作曲している。
8 近い将来、コンピュータミュージックを作曲してみたい。
9 ゲーム制作に興味はない。

21 機種を問わず、年間に買う新作ゲームソフトの本数にあてはまる番号を書いてください。
1 ほとんど買わない
2 1、2本
3 3～5本
4 6～10本
5 11～19本
6 20本以上

22 機種を問わず、年間に買う中古のゲームソフトの本数にあてはまる番号を書いてください。
1 ほとんど買わない
2 1、2本
3 3～5本
4 6～10本
5 11～19本
6 20本以上

23 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を次の番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。
01 業務用
02 パソコン
03 メガドライブ
04 ファミコン
05 スーパーファミコン
06 サターン
07 スーパー32X
08 3DO
09 プレイステーション
10 その他

24 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPC-FXに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を左下の番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。

25 さまざまなメディアの作品の中から、PCエンジン、またはPC-FXでゲーム化してほしいものがあれば、そのメディアを下の番号から選び、番号を書き、かっこの中にタイトル名を書いてください。
01 テレビアニメ
02 テレビドラマ
03 劇場アニメ
04 洋画
05 邦画
06 オリジナルビデオアニメ
07 Vシネマ
08 小説
09 コミック
10 その他

26 ハガキ表の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について5段階で評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

キャラクタ キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。

音楽・効果音 BGM、効果音の完成度や、ビジュアルと相性度をチェック。

お買い得度 販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。

操作性 キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。

熱中度 ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。

オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

12月号プレゼント当選者発表（敬称略）

バザールでござーるのゲームでござーる

北海道／松平　俊敬・16歳　神奈川／荒本　佳昌・20歳　大　阪／森下　秀樹・18歳
北海道／長谷川　忍・16歳　神奈川／伊沢　和記・17歳　滋　賀／松岡　祐介・15歳
茨　城／平林　達也・17歳　石　川／西田　明・17歳　兵　庫／大床　信一・22歳
栃　木／日向野武行・18歳　長　野／奥原　智幸・17歳　鳥　取／木村　行雄・23歳
埼　玉／奥沢　弘幸・21歳　岐　阜／北島　稔・19歳　鹿児島／村上　修一・23歳

聖夜物語

秋　田／佐藤　朋弘・18歳　東　京／宮下　直人・19歳　大　阪／吉川　憲一・22歳
山　形／佐藤健太郎・16歳　神奈川／吉原　忠弘・20歳　兵　庫／小澤　雅稔・16歳
茨　城／飯村　正志・18歳　富　山／岡崎　裕一・18歳　山　口／三好　法子・19歳
群　馬／大高　研一・20歳　岐　阜／丸山　和博・18歳　長　崎／石丸　芳憲・17歳
千　葉／野崎　猛・20歳　静　岡／宮原　敏・18歳　鹿児島／十島　学・18歳

銀河婦警伝説　サファイア

宮　城／瀬野尾拓也・17歳　滋　賀／長沢　佑高・15歳　香　川／片山　良雄・27歳
埼　玉／坂口　学・18歳　京　都／山田　巧・18歳　福　岡／上野　政博・25歳
東　京／山田正太郎・18歳　大　阪／千野　清隆・15歳　長　崎／沢村　優一・18歳
長　野／田中　公司・18歳　岡　山／岡田　倫典・16歳　熊　本／井上　智博・18歳
愛　知／村上　賢志・15歳　広　島／中西　孝行・25歳　沖　縄／嘉陽　崇・21歳

アニメフリークFX　Vol.2

北海道／河合　直樹・16歳　神奈川／柏木　貴之・16歳　滋　賀／上野　敬史・16歳
青　森／加藤　讓治・17歳　新　潟／藤井　昭男・25歳　京　都／山田　一正・19歳
山　形／阿部　智一・22歳　石　川／望月　聖之・22歳　大　阪／竹尾　真治・24歳
群　馬／小川　孝明・19歳　静　岡／土屋　弘二・24歳　山　口／佐藤　友亮・21歳
東　京／斉藤　和弘・26歳　三　重／長谷川　雅・16歳　香　川／高尾　明弘・22歳

※1．雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※2．商品の発送は、当選発表後1～2ヵ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承ください。

No.	表1　雑誌名
01	電撃PCエンジン
02	ファミリーコンピュータマガジン
03	週刊ファミコン通信
04	ゲームオン／
05	覇王
06	必本スーパー／
07	(勝)スーパーファミコン
08	The　スーパーファミコン
09	電撃スーパーファミコン
10	サターンFAN
11	セガサターン　マガジン
12	The　プレイステーション
13	プレイステーションマガジン
14	電撃プレイステーション
15	V　JUMP
16	LOGIN
17	コンプティーク
18	電撃王
19	3DO　マガジン
20	ネオ・ジオ・フリーク
21	マイコンBASICマガジン
22	ゲーム・ユウ・ツウ
23	Game Walker
24	ゲーメスト
25	ゲーメストEX
26	寿現夢
27	バーチャル・アイドル
28	コロコロコミック
29	コミックボンボン
30	月刊マンガボーイズ
31	月刊少年キャプテン
32	月刊少年エース
33	週刊少年サンデー
34	週刊少年ジャンプ
35	週刊少年チャンピオン
36	週刊少年マガジン
37	コミックビーム
38	その他

No.	表2　機種名
01	ファミコン(ファミコンダイトラーを含む)
02	ツインファミコン／ディスクシステム
03	スーパーファミコン
04	ゲームボーイ／スーパーゲームボーイ
05	バーチャルボーイ
06	ニンテンドー64
07	PCエンジン
08	CD-ROM^2
09	CD-ROM^2+スーパーシステムカード／スーパーCD-ROM^2
10	PCエンジンDUOシリーズ／DUO-R, DUO-RX
11	アーケードカード
12	PC-FX
13	メガドライブ／メガドライブ2／MEGA-JET／ワンダーメガ／ワンダーメガ2
14	MEGA-CD／MEGA-CD2
15	スーパー32X
16	セガサターン／Vサターン／Hサターン
17	ゲームギア
18	プレイステーション
19	3DO
20	NEO・GEO／NEO・GEO　CD
21	プレイディア
22	レーザーアクティブ+LD-LOM^{2}コントロールパック
23	レーザーアクティブ+MEGA-LDコントロールパック
24	MSXシリーズ
25	PC-9801／8801シリーズ
26	DOS／V
27	マッキントッシュ
28	その他
29	何も持っていない
30	特に買いたくない

No.	表3　今号の記事
01	表紙
02	(ゲーム制作のススメ)でべろスタータキット・アセンブラ編
03	(ゲーム新作のススメ)GMAKER
04	(ゲーム制作のススメ)DOGAGENIEではじめるCGA講座
05	(新作情報)鬼神童子ZENKI　FX
06	(新作情報)ぷよぷよCD通（2）
07	(新作情報)DE・JA
08	(新作情報)Dead of the Brain 1・2
09	(新作情報)ヴァージン・ドリーム
10	(攻略大全オールディーズ)SUPER桃太郎電鉄
11	(攻略大全XXスペシャル)聖夜物語
12	(攻略大全XXスペシャル)アンジェリークSpecial
13	(攻略大全XXスペシャル)銀河婦警伝説サファイア
14	(攻略大全XXスペシャル)同級生
15	(攻略大全XXスペシャル)バザールでござーるのゲームでござーる
16	(FX開発レポート)ブルーブレイカー
17	(FX開発レポート)銀河お嬢様伝説ユナFX
18	(FX開発レポート)パワードールFX
19	(声優ストリート)声優ホットライン・高橋美紀
20	(声優ストリート)ピックアップフレッシュボイス・中川亜紀子
21	(声優ストリート)キャラクタボイスインフォメーション
22	(新着特報直送便)スチームハーツ
23	(新着特報直送便)ファーランドストーリーFX
24	(新着特報直送便)ボイスパラダイス
25	(新着特報直送便)ミラークルム　ザ・ラスト・レベレーション
26	(新着特報直送便)はたらく☆少女　てきぱきワーキング♡ラブ
27	(新着特報直送便) ファイアーウーマン　纏組
28	(新着特報直送便) ルルリ・ラ・ルラ
29	(新着特報直送便) チップちゃんキィーック／
30	(新着特報直送便) 続　初恋物語　修学旅行
31	READER'S LAND
32	インフォスクラム
33	同人フリーマーケット
34	PC ENGINE&PC- FX DATA BANK
35	読者プレゼント
36	アニメフリーク情報局
37	移植の泉
38	ときめき放課後クラブ　第10回
39	UL- TECH Wonder Land
40	新作発売カレンダー
41	(特別付録)ウル技大技林'96

No.	表4　ゲーム名
	……PCエンジン……
001	愛・超兄貴
002	あすか120%マキシマ　バーニングフェスト
003	アドヴァンストV.G.
004	姐（あねさん）
005	アルナムの牙　獣族十二神徒伝説
006	イースIV The Dawn of Ys
007	ヴァージン・ドリーム
008	エメラルド　ドラゴン
009	風の伝説ザナドゥII
010	カブキ一刀涼談
011	餓狼伝説SPECIAL
012	機装ルーガII
013	銀河お嬢様伝説ユナ2　永遠のプリンセス
014	銀河婦警伝説サファイア
015	空想科学世界ガリバーボーイ
016	ゲッツェンディーナー
017	Go／Go／バーディーチャンス
018	3×3EYES　三只眼變成
019	ザ・ティーヴィーショー
020	Jリーグパワースタジアム
021	雀神伝説
022	将棋データベース　棋友
023	真怨霊戦記
024	スーパーリアル麻雀PVカスタム
025	スチームハーツ
026	スペースインベーダー　ジ・オリジナルゲーム
027	スペースファンタジーゾーン
028	聖夜物語
029	卒業II　ネオ・ジェネレーション
030	ソリッド フォース
031	誕生　デビュー
032	DE・JA
033	Dead of the Brain 1・2
034	天外魔境II卍MARU
035	天外魔境　風雲カブキ伝
036	天地無用／　魎皇鬼
037	同級生
038	ときめきメモリアル
039	ドラゴンナイト&グラフィティ
040	ドラゴンボールZ　偉大なる孫悟空伝説
041	熱血レジェンド　ベースボーラー
042	はたらく☆少女　てきぱきワーキン♡ラブ
043	バザールでござーるのゲームでござーる
044	美少女戦士セーラームーンCollection
045	百物語　ほんとにあった怖い話
046	ぷよぷよCD通(2)
047	プライベート・アイ・ドル
048	プリンセスメーカー1
049	プリンセスメーカー2
050	ボンバーマン　ぱにっくボンバー
051	マージャンソード　プリンセスクエスト外伝
052	魔導物語I　炎の卒園児
053	女神天国
054	メタルエンジェル2
055	もってけたまご
056	モンスターメーカー　神々の方舟
057	Linda^3
058	レッスルエンジェルス・ダブルインパクト　団体経営編&新人デビュー編
059	レニーブラスター
060	ロードス島戦記II
	……PC-FX……
061	アニメフリークFX Vol.1
062	アニメフリークFX Vol.2
063	アニメフリークFX Vol.3
064	アンジェリーク　Special
065	お嬢様捜査網
066	きゃんきゃんバニーDX（仮称）
067	キューティーハニーFX
068	銀河お嬢様伝説ユナFX
069	紺碧の艦隊
070	上海　万里の長城
071	スーパーパワーリーグFX
072	鬼神童子ZENKI FX ヴァジュラファイト
073	全日本女子プロレス　クイーンオブクイーンズ
074	続　初恋物語　修学旅行
075	卒業R
076	卒業IIFX
077	TEAM　INNOCENT
078	チップちゃんキィーック／
079	デア・ラングリッサー（仮称）
080	天地無用／魎皇鬼FX(仮称)
081	天外魔境　電脳絡繰格闘伝
082	天外魔境IIINAMIDA
083	同級生2
084	ときめきカードパラダイス
085	虚空漂流ニルゲンツ
086	ドラゴンナイト4
087	バウンダリーゲート　ドーター・オブ・キングダム
088	バーチャルインベーダー（仮称）
089	パチ夫くんFX　幻の島大決戦
090	バトルヒート
091	パワードールFX
092	ファイアーウーマン　纏組
093	ファーランドストーリーFX（仮称）
094	ブルー・シカゴ・ブルース
095	ブルーブレイカー
096	ペブルビーチの波濤（仮称）
097	ボイスパラダイス
098	スーパーリアル麻雀PV　FX（仮称）
099	麻雀（仮称）
100	麻雀悟空　天竺
101	負けるな／魔剣道Z
102	マスターズ　遙かなるオーガスタ3(仮称)
103	みにまむなのにっく
104	ミラークルム　ザ・ラスト・レベレーション
105	女神天国II（仮称）
106	ラスト・インペリアル・プリンス
107	ルルリ・ラ・ルラ
108	リターン・トゥ・ゾーク
109	ルナティックドーンFX
110	レーシング（仮称）
	……PC-FXGA……
111	んーにゅー(仮称)
	……LD-ROM^2……
112	UFO&E・T

アンケートに答えるうえでの注意

1. 記入はていねいに、しっかりと

回答はコンピュータ処理をしますので、マスからはみ出さないよう算用数字で記入してください。筆記用具は、黒でハッキリ読めるものを使用してください（ボールペンの赤や色鉛筆は不可）。

2. 数字は1つのワクに1文字

数字は必ず1ケタを1つのマスに記入するようにしてください。2ケタの数字は2マスで、3ケタの数字は3マスを使って記入してください。1つのマスに2ケタ以上の数字を記入しないでください。

悪い例：[ ][ ][10]　良い例：[0][1][0]

3. 間違えやすい数字に注意

コンピュータ処理するため、1は7と、4は9と間違えて読み取る恐れがあります。1はただの棒線で、4は上を開けて書いてください。

悪い例：[1][4]　良い例：[1][4]

4. 郵便番号・住所・氏名は正しく、はっきりと

プレゼントが当選しても、住所や氏名などに不備があると賞品が発送できないことがあります。必要事項は正しく、ハッキリと記入してください。また、電話番号も必ず記入してください。

5. 移植希望のアンケート項目は正確に

シリーズものの場合は何作目かも記入してください。タイトルが似ていても、ゲームジャンルが違うものもありますので注意して記入してください。

世界の平和と心の平和を求める？一味違うファンタジックRPG

突然情報が飛び込んできた、NECホームエレクトロニクスからの新作RPG『ブルーブレイカー』。制作が開始され始めたばかりで、詳しいシステム等はまだ決定していないとのことだが、普通のRPGとは一味違うものになるのは確か。このゲームの目的は、主人公ケインが封印を解いてしまった、魔王ダークロードを倒すことと、ケインの結婚相手を探すことの2つ。普通のRPGに、恋愛ゲーム的な要素が詰め込まれているのだ。

今回お見せできる画面は3点。まだ詳しい内容は不明だが、FXに期待の新作が1本増えたと、これだけは確実に言うことができる。

◯ステータス画面。下の欄の曜日の隣にあるマークが非常に気になる

◯◯上はフィールド移動中に起こるイベントの画面。左は街中での会話シーン。守護者とは何のこと…？

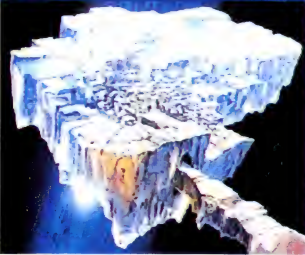
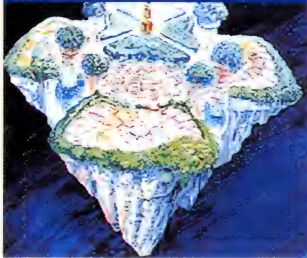
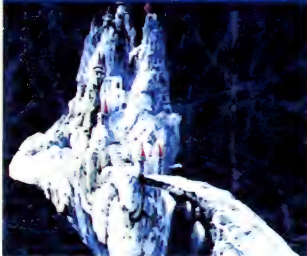
FX CD-ROM

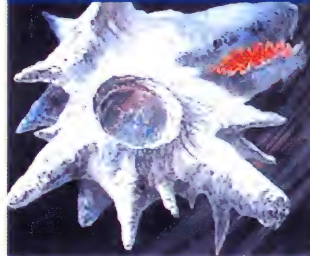
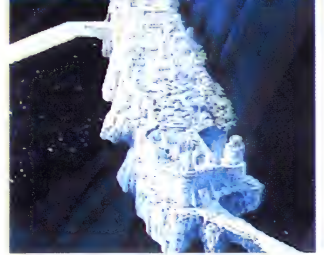
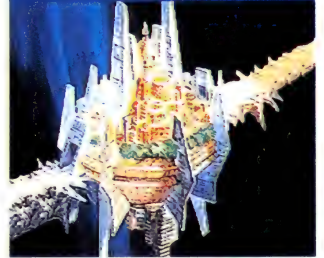
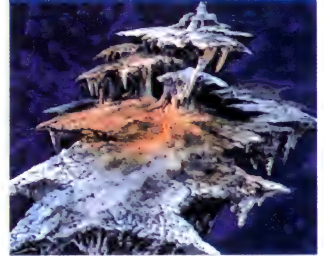
メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：'96年5月
予定価格：未定
ジャンル：ロールプレイング
継続機能：バックアップメモリ
その他：未定

開発状況：20％（12月13日現在）

BLUE BR

魔王を倒して結婚相手を探す!?

『アンジェリーク』が発表された当初、なんだこの変なゲームはと思った人は多い。しかし知ってのとおり、このゲームは大ヒットを飛ばすことになった。実はこの『ブルーブレイカー』も、『アンジェリーク』と同じ匂いが漂っているのだ。今回は第1報。世界設定を中心に最新情報をお届けしよう。

主人公ケインが巡る「虚空の道」の13の世界

主人公ケインが活躍する場所は、「虚空の道」と呼ばれる架空の空間。かつて6人の神が創造したと伝説にうたわれる世界だ。この世界は、いくつかの狭い大地と、それをつなぐ細い道のみで構成されるという、きわめて特殊な構造をしている。大地をつなぐ道は前ぶれもなく突如崩壊することもあり、人々は危険と背中合わせに生活しているのだ。

今回は、そのわずな大地の上で人々が作り上げた、13の世界を紹介する。これらの国々で人々がどのように暮らしているのかは、まだ確定していないとのこと。しかし、見たとおりそれぞれが特徴のある世界。どのようなドラマが繰り広げられるかは、容易に想像がつくだろう。

聖なる国シャイン

軍事国家トール

花の国ラーワ

氷の山

浮遊王国フロール

傭兵の国ハイード

機械王国シンマ

水の国レクター

暗黒の国クネス

妖精の国アイリー

火山の国マグ

盗賊の国シバ

離れの国ディータ

ブルーブレイカー

EAKER

人間以外の女のコとも結婚可能!! 主要登場人物17人を一挙公開

『ブルーブレイカー』は今月が第1報なのだが、編集部ではこのRPGの主要登場人物、総勢17名の設定資料を入手。ここで一挙公開してしまおう。

主要登場人物は、主人公とその他のキャラ、魔王とその手下の四天王、そして、主人公が結婚相手に選べる女のコたちという3種類に分けることができるが、一番気になるのは、やはり女のコ。みんな一見普通の女のコなのだが、実は、なかには人間でない女のコも混ざっているのだ。これらのキャラと主人公がどこで出会い、どのようなストーリーが展開されるのかはまだ未定。特に、女のコたちとどこでどのように出会うかは非常に気になるところだが、残念ながらまだその情報は入ってきていない。ただ、アーシャは、主人公ケインと一番最初に出会うことになるという話だ。

主人公&ライバル他

プレイヤーの分身となる主人公ケインとその他のキャラ。ライバルのイナルは、行く先々でケインの邪魔（本人はそのつもりはない）をするらしい。

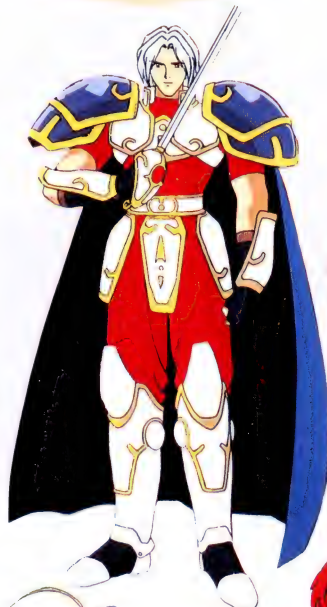
ケイン
我等が主人公。結婚相手探しの旅に出たとたん魔王の封印を解いてしまう難儀なヤツ

ディーザ
主人公ケインの父親。大雑把な性格だが、剣の腕はこの世界で5本の指に入るほどだ

イナル
主人公のライバル。人々から勇者と呼ばれていて、行く先々で主人公より先に事件を解決していく

結婚相手候補の女のコたち

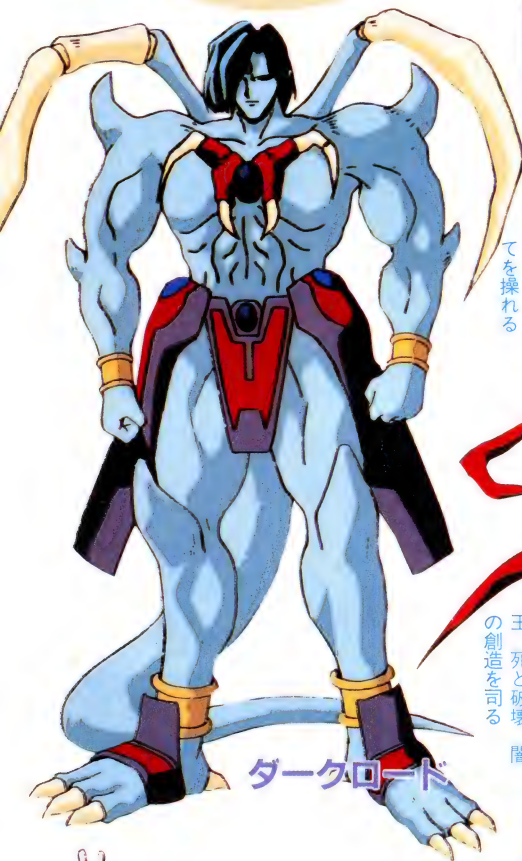
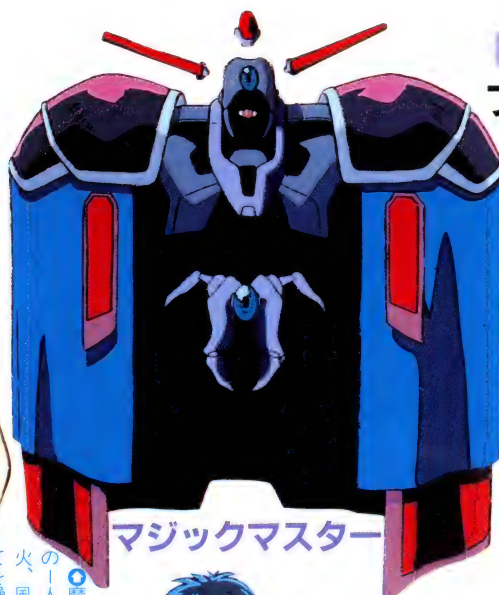
ケインの結婚相手となる9人の女のコ。本文でも書いたが、人間ではない女のコもいる。どのコを選ぶかはプレイヤー次第。好きなコを要チェックだ。

カルミー
自分の身長よりも長い魔剣を操る女剣士。傭兵や賞金稼ぎを生業とする

ターナー
妖精。弓を得意としている。人間の年齢に換算すると16歳

アーシャ
回復系の魔法を得意とする。主人公とは最初に知り合う

ヤーム
盗賊。ということは、やはり盗賊の街で出会うことになるだろう

ワイズ
名前の通り、魔術を得意としている。一見人間なのだが、実は…

ナルター
攻撃魔法が得意。彼女も人間の姿なのだが…

『ブルブレ』はこんなゲームになる!!

このゲームの制作元は、ヒューネックスという会社。耳にする機会は少ないと思うが、昔からPCエンジンのゲームを多数制作しているメーカーだ。

編集部では、このヒューネックスで『ブルーブレイカー』のディレクターを担当する立石流牙さんに、いろいろ質問をぶつけてみた。実はこの立石さんは、あの『ときめきメモリアル』のゲームデザインを担当した人。このゲームも面白くならないわけがないぞ!!

Q：タイトルの由来は。

A：BLUEは直訳すると「青」ですが、「憂鬱」という意味もあります。この世界や女のコたちの憂鬱を壊す、取り去る者という意味を込めて、タイトルを付けました。

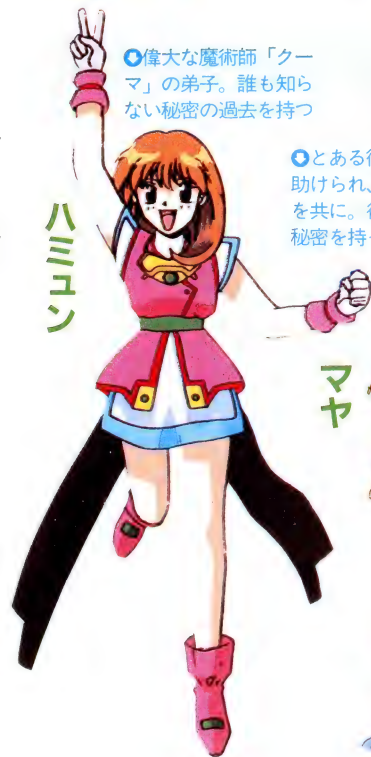
Q：アーシャは最初に会う女性ですが、『ときめき～』の詩織のように、ヒロイン役なのでしょうか。

A：簡単に言えばそうです。しかし詩織より難度は低く、主人公の少年時代を物語る重要な存在でもあります。

Q：このゲームを、どんなゲームにしたいと思っていますか。

A：私が絡んでいるということで、某恋愛ゲームと比較されがちですが、私としては他のゲームと比べられるより、このゲームをプレイした方に、純粋に良かった思っていただけるゲームにしたいと思っています。実際にその可能性を秘めている企画ですので、皆さん期待していてください!!

立石流牙さん

立場的にはディレクターだが、原案、企画、シナリオ、CGなどマルチにこなしているそうだ

年末ユナ最新情報大放出

銀河お嬢様伝説ユナFX 哀しみのセイレーン

FX開発レポート

PCエンジン版に始まり、OVA、ラジオドラマと意欲的にマルチ展開を繰り広げてきた『銀河お嬢様伝説ユナ』シリーズ。そして、いよいよ、PC-FX版の登場だ。発売に先駆けてゲーム中の画面写真とオープニングストーリーをお見せする

CD-ROM

メーカー名:ハドソン
発売予定日:未定
予定価格:未定
ジャンル:アドベンチャー
継続機能:未定
その他:未定

開発状況:50%(12月13日現在)

OVAを見た人も見てない人も楽しめる内容に

FX版『銀河お嬢様伝説ユナ』、ジャンルは前作と同じアドベンチャーゲームで、OVAのストーリーをアレンジしたもの。ゲームの途中にはミニゲームが入っている。ここではOVAにない画面を中心に紹介していく。

転校生ミサキの意味深な視線にときめくユナ

OVAにはなかった画面も多数入手

OVAの内容にアレンジを加えただけでは、きっと、ファンのみんなは満足しないはず。本誌が入手した情報の中には、OVAにはなかったシーンやキャラクタもかなり発見できた。みんなも今回掲載した写真を見て、これは一体どこに使われるのか推理してみよう。

このキャラクタはOVAには見あたらない。どこに登場するのか楽しみだ

これはミニゲームの一場面かな?いったい、どこなんだろうね

ときどきコミカルになるふたり。まさに最強の迷コンビ!!

食べ物のことになると見境のないユーリィ。いざという時に発揮する馬鹿力の源になっているんだね

OVAでは武器がレーザー砲だったけれど、ここでは剣を持っている

登校途中のユーリィ。果して彼女は一日に何食、食べているのやら

無邪気で脳天気なユナに忍び寄る邪悪な謀略

ストーリーは、大気圏に突入する壮大なシーンで幕を開き、話が進むにつれ、ユナの知らない何者かの邪悪な陰謀に巻き込まれてゆく。ここでは、この物語の導入部分の展開を、ＦＸ版の最新画面に沿ってわかりやすく紹介していく。

ＦＸ版のタイトル画面。あぁっ、早く遊びたい!!

ユナに妖しい視線を送る美少女転校生ミサキ

学校へ向かうユナとユーリィは謎の美少女ミサキに出会う。学校へ行くと、なにやら妖しげな雰囲気のその少女は、なんと、転校生として紹介されるではないか。

そんなこと…
いけないと思う♡

ミサキの妖しげな視線にユナは大ボケな想像をしてしまう

安全保障理事局特Ａ級査察官…長い!!

ユナがユーリィ達とのほほ〜んとした日々を過ごす一方、銀河連合評議委員会で、評議会委員のフロイラインＤがとんでもない発言をしていた。なんと、ユナが「光の救世主」だというのはまやかしであり、さらには宇宙の危険分子であるというのである。そして、その疑惑の調査を担当する、ミサキこそが安全保障理事局特Ａ級査察官、通称「セイレーン」なのだ。

フロイラインＤ「神楽坂ユナは銀河系を破壊し　自らの手で独裁政権を造りだそうとしている危険分子です！

評議会委員フロイラインＤ。彼女は何者？

「よって私は　神楽坂ユナを第一級反逆罪で処刑することを提言いたします！

いったい何の目的があってユナを陥れるのか

とても正義感が強く、美少女のサキ。でも、ちょっと頭はかたい!!

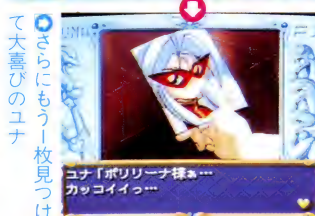
休日はショッッッピング☆女の子だもん

学校でミサキに会った翌日、ユナとユーリィは街でショッピングを楽しんでいた。街ではユーリィのあいかわずの食欲ぶりが炸裂している。横にいたユナがふと道端に落ちている１枚の紙切れを発見した。そして、それは、なんと…。

女の子には買い物好きが、ほんと、多いよね

ポリリーナ様のブロマイドを見つけて有頂天のユナ。なぜ、そこに落ちているかなんて疑うことを知らない

ユナ「ポリリーナ様ぁ…
カッコイイっ…

さらにもう１枚見つけて大喜びのユナ

とりあえずユーリィにブロマイドを集めさせる

こうして町外れに少しずつ誘導されるユナ達

どうやら、こいつらがなにか企んでいるらしい

女の子「タロちゃんが
いなくなっちゃったの……

探してあげたいがブロマイドに未練のあるユナ

そして、今度はタロちゃんに罠が仕掛けられた

郊外に導かれるユナ、
その後に待ちうけるものは…

ゲームで使用するアニメを大公開

FX開発レポート

パワードールFX

CD-ROM

メーカー名：NECホームエレクトロニクス
発売予定日：'96年2月23日
予定価格：7800円（税別）
ジャンル：シミュレーション
継続機能：バックアップメモリ
その他：FXマウス対応

開発状況：50％（12月14日現在）

パソコンでヒットをおさめたシミュレーションゲーム『パワードール』。この度、FXに移植されて新たに大量のアニメーションが盛り込まれた。その内容をお届けしよう。

輸送機から続々と降下されるパワーローダー。このシーンはアニメーションとなっており、臨場感バツグン！

エネルギーの爆発！ FX版ならではのアニメラッシュ

コクピット内で雑誌を読むアリス・ノックス

これが隊員達が乗り込むパワーローダーだ

『パワードールFX』は、自機ユニットであるパワーローダーを操り、与えられる9種類のミッションの任務を遂行していく、キャンペーン型シナリオシミュレーションゲームだ。この『パワードールFX』では、オープニングの2分間を始めとして、随所にアニメーションが使用されている。登場キャラクタが機体に乗り込む様子なども臨場感があふれており、楽しめそうだ。だが！　勘違いしてはいけない。ゲーム内容自体は、パソコン版と同様の、高度な戦術眼を必要とする奥の深い内容を受け継いでおり、DoLLS隊員は21人から6人へと変更になっても、決してただの美少女キャラクタゲームなどと位置づけられるものではないことは確かだ。では、アニメーション画面の紹介に移ろう。

真剣な眼差しをうかべるヤオ・フェイルン。準備もすべてととのい、後は出撃の指令を待つだけ

「ハデハデお姉さん」ことハーディ・ニューランド

コクピットの整備を見守る、ファン・クァンメイ

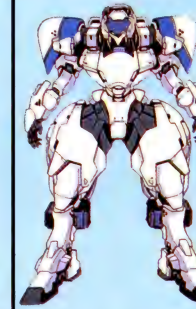
無邪気にはしゃいでいるセルマ・シェーレ

果敢に戦っているDoLLS隊員、ガンバレ！

与えられた任務を遂行できなかったときはこの画面に

続々と明らかになるゲームの詳細な内容

さて、FX版の内容についてふれていこう。基本となるゲームシステムは、ほぼパソコン版を踏襲している。まず各ミッションの初めでシナリオの説明があり、提示される4つのプランの中から作戦を選択する。選択したプランにそって6人のメンバーの兵装を決定し、そのあと作戦行動に移る。そして成功を収めたならば、次のシナリオに進むという形式だ。その他、大きな特徴として、各キャラクタがしゃべるということがあげられる。特に、ハーディ・ニューランド役の高乃さんは、オープニングとエンディングに挿入される2曲を歌うことが決定した。

兵装準備を終えたら、いざ出撃！

作戦行動の中では援護部隊も登場するぞ

DoLLSが搭乗するパワーローダー

DoLLS隊員が搭乗する装甲歩兵、パワーローダー。その種類には接近戦の得意な型や平均的な能力をもつ型などがある。そして、それぞれの型に上位機種というのも存在し、ニュータイプのパワーローダーに搭乗することもこのゲームの面白さのひとつだ。それでは、パワーローダーの具体的な機種を検証してみよう。

X4　装甲歩兵	X4C　装甲強襲歩兵	X4+　装甲歩兵
平均的な能力のX4。ゲーム当初はこいつの世話になるだろう。	接近戦の得意なX4Cには適性キャラを配備しよう。	X4の上位機種、X4+。これにはどのキャラを乗せようかな。

戦闘のプロフェッショナルが集結 ～特務部隊DoLLS～

破壊工作や要人救出などの任務に対して、即時に対応するために結成されたDoLLS。構成員は皆、特別に選出されただけあって、戦闘のエキスパートがそろっている。その6人の素性とそれぞれの声優を紹介していこう。

ジュリア・レイバーグ
オムニ陸軍　大尉
（声：山崎　和佳奈）

英才教育を受けてきた彼女は知識と教養を兼ね備えており、戦闘時においてもそのオールマイティな能力をいかんなく発揮する。部隊の中核となる重要キャラクタだ

ハーディ・ニューランド
オムニ海兵隊　中佐
（声：高乃　麗）

DoLLSの作戦行動部隊チームリーダー。持ち前の判断力と冷静沈着さで、部隊を勝利に導くために、自ら先頭に立ち、任務の遂行を目指して全力を尽くす

セルマ・シェーレ
オムニ海軍　少尉
（声：西原　久美子）

士官学校をトップの成績で卒業した天才少女であり、「銀髪のコンピュータ」の異名をとっている。そのため戦術知識において彼女の右に出る者はいないぞ

アリス・ノックス
オムニ防空軍　中尉
（声：高田　由美）

資産家として有名なノックス家の一人娘で、高貴な雰囲気と美貌を兼ね備えている。この度、操縦技術と射撃能力を買われ、DoLLSに入隊することになった

ヤオ・フェイルン
オムニ海軍　少佐
（声：冬馬　由美）

軍人の父を持ち、自らも兵士として志願。DoLLS結成の際に、同隊のローダー乗組員として抜擢された。エースパイロットとしての腕前が期待されている

ファン・クァンメイ
オムニ海兵隊　大尉
（声：根谷　美智子）

ハーディ・ニューランドと同じく、海兵隊出身の彼女は、特に火器の扱いに秀でており、その腕を買われてDoLLSに入隊することになった。遠距離射撃を最も得意としているスナイパーだ

丸ごと声優情報のページ

声優ストリート

今月もイキのいい声優情報をお届けする声優ストリート。では今月もレディGo

今回登場している声優リスト(順不同)

●高橋美紀 ●横山智佐 ●久川綾 ●かないみか ●三石琴乃 ●笠原弘子 ●井上喜久子 ●冬馬由美 ●天野由梨 ●桜井智 ●國府田マリ子 ●中川亜紀子 ●篠原恵美 ●岩男潤子 ●菊池志穂 ●丹下桜 ●西原久美子 ●高乃麗 ●高田由美 ●山崎和佳奈

マークの見方

マーク	内容
CVライブ	ライブレポート
CVイベント	イベントレポート
CVレター	読者コーナーなど
CVアフレコ	アフレコ取材レポート
CVインタビュー	声優へのインタビュー
CVインフォ	その他もろもろの情報

高橋美紀さんの魅力に迫る

——本誌のこのコーナーを次回担当していただくわけですが、こういうコーナーはいかがですか?

「以前、お休みする前に3年間ほどお仕事をしていた時には、よくやらしていただいたことがありまして、なつかしいな、という感じです。復帰してからこういう風に出させていただくのは、初めてなので、とても光栄です(笑)」

——最近のお仕事はOVAが中心だと思うんですが?

「そうですね。やっぱり、OVAとゲームが多いですね。OVAよりも、わたしの場合、ゲームのほうが多いかも知れませんね」

——最初に演じられたゲームのキャラは?

「うーん…、復帰してから、最初に演じたゲームのキャラクタは、やっぱり『ユナ』のユーリィですね。正確には、ユーリィはドラマCDでの登場が先だったんですけれど。そのCDドラマでひとことしゃべったのが、ゲームにたずさわった初めてだったのかな」

——そして、最新作として『続 初恋物語』がありますよね。

「祐花ちゃんは、すごくかわいい女のコですよね。ゲームの舞台が修学旅行中なんですけど、修学旅行って、複雑でせつない思い出がありますね。お友だちの好きな人に告白しにいってあげたりとかあって、振りかえるときゅんとなるんですよ(微笑)」

——まさに、祐花ちゃんそのものですね。

『続 初恋物語』のヒロイン、高瀬祐花ちゃんのイラストを手に、ニッコリの高橋美紀さん

今回の、パーソナリティ役への意気込みを熱く語ってくれた高橋さん

「そう、だから、祐花ちゃんの設定を最初に聞いたときに、祐花ちゃんの気持ちって良くわかるなぁって思ったんです。修学旅行で、そんな経験する人って多いと思うんですよ。特に中学生とか、異性を意識する時期じゃないですか。胸を焦がしている思いって、みんなわかるんじゃないかな(笑)」

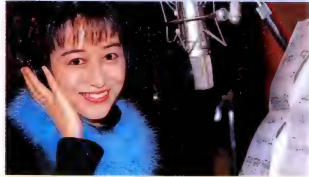
——今回のパーソナリティの意気込みを、ひと言お願いします。

「わたし、ファンの集いとかで、ファンのコと会う機会ってすごく好きなんです。会える機会とか、多くしたいんですけ。今回のようにファンのコたちとキャッチボールができるっていうコーナーって読者の方たちも楽しみにしていると思うんです。こうした、コーナーに出させていただくのは、すごく光栄です。みなさんのおハガキ待ってます(微笑)」

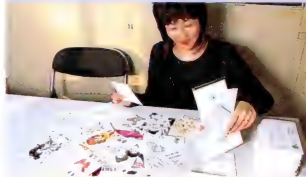
今月のお題目の歩み

2ヵ月のお休みをいただいて、復活したこのコーナー。今まで登場していただいた、10名の声優さんをドーンと紹介。今をときめく人気声優の方々が多数登場して頂いてくれたけれど、見逃してしまった読者はいないよね。これからも、どんどん人気声優の方々に登場していただく予定なので、みんなのリクエストを待ってるよ。もちろん、今まで登場してくれた声優さんの再登場のリクエストも、受け付けているぞ。それでは、次回4月号をお楽しみに！

第1回　横山智佐

キャライラスト
コンテスト

第2回　久川綾

このキャラと
こんなデートがしてみたい♡

第3回　かないみか

かないみか
キャラクタランキング

第4回　三石琴乃

三石琴乃流
短歌道場

第5回　笠原弘子

笠原弘子杯争奪！
キャライラストコンテスト

第6回　井上喜久子

キャラクタ思い入れ
コンテスト

第7回　冬馬由美

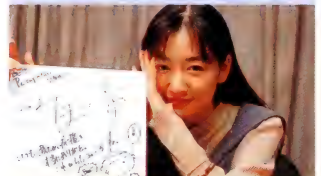
冬馬由美
キャッチフレーズ大賞

第8回　天野由梨

天野由梨杯
キャライラストコンテスト

第9回　桜井智

キミにささげる名文句！

第10回　國府田マリ子

ボクからの愛の告白

第11回パーソナリティ　4月号　高橋美紀

プロフィール

9月19日、東京生まれ。代表作として「聖戦士ダンバイン」のシーラ役、「ハイスクール！奇面組」の河川唯役などがある、PCエンジンでは、『銀河お嬢様伝説ユナ2』のユーリィ役がある。声優としての活動を一時休止していた。

募集内容

高橋美紀さんへのおハガキを大募集。抽選で高橋美紀さんのメッセージ入り、特性カセットテープをプレゼント！。高橋美紀さんへのおハガキの締切りは1月28日必着。ドシドシ投稿してきてね。

●フリートーク＆フリーイラスト＆直撃質問箱●

高橋美紀さんへのお便りを掲載するコーナー。内容は自由。イラストはハガキ大の紙にカラーで描いてね。また、面白い質問をまってるよ。

●今月のお題目●

「僕の私の初恋物語」。切ない、初恋の思い出を大募集。現在進行形でもOK。美紀さんがアドバイスしてくれるぞ。

第12回パーソナリティ　5月号　三石琴乃

プロフィール

12月8日、東京生まれ。代表作として「新世紀エヴァンゲリオン」の葛城ミサト役、美少女戦士セーラームーン」の月野うさぎ役などがある。第4回のパーソナリティとして登場。リクエストに応えての再登場となった。

募集内容

三石琴乃さんへのおハガキを募集します。締め切りは、2月25日必着。楽しいおハガキ待ってます！

●フリートーク＆フリーイラスト＆直撃質問箱●

三石琴乃さんへのお便りを掲載するコーナー。内容は自由。イラストはハガキ大の紙にカラーで描いてね。また、面白い質問をまってるよ。

●今月のお題目●

「三石琴乃流短歌道場」の第2回目を開催。五七五七七の31文字で、三石さん本人か三石さんの演じたキャラをテーマに短歌を募集するぞ。第四回の時の力作を越える短歌を待ってるよ。

CVインタビュー
PICK UP
Fresh Voice
中川亜紀子
AKIKO-NAKAGAWA
キミの瞳にもう夢中！
テレビアニメ「マクロス7」の花束の少女役で、デビューした中川亜紀子さん。まだまだ、その素顔を知ることができない彼女。そんな彼女のふだん着の姿を、ピックアップしてみたぞ！
80

声優ストリート

中川亜紀子。テレビアニメ「マクロス7」の、花束の少女役でデビューした彼女。「マクロス7」で彼女を知った読者もきっと多いハズ。まだまだ、出演作も少なく、PCエンジンを始めとしたゲーム作品には、出演したことが無い彼女に今月は迫ってみよう。

——突然ですけど、スタジオでの撮影って、あまりお仕事としてはないと思うんですが…。

中川亜紀子(以下中川)　そうですね。数多くはないです。きっと何回やっても、なれることはないと思います、たぶん(笑)。

——ご自分ではどんな風に写っていると思います?

中川　ええっ(笑)。えっと、わたしは、カメラを向けられると表情が硬くなってしまうんです。いつも写真を見るたびに、表情カタイ、表情カタイって思うんです。ちょっとは、柔らかく写っていればいいなって思ってます(笑)。

——きっと大丈夫ですよ。ちょっと話を変えて、声優になろうと思ったきっかけというのは?

中川　声優になるきっかけですか…。はっきりとした、きっかけというのはありません。たぶん、いろいろなアニメを見て、ふれていく中で、わたしの中で「声優になりたい」って思いが、蓄積されていったんだと思います。

——いろいろなアニメというとどんなアニメを?

中川　うーん、みんなが見ているような作品は、たいてい見ていたと思います。弟がいるんで、ロボット物とか…。

——ジャンルを問わずに?

中川　なんでも見てました。

——その中で、特に印象に残っている作品ってあります?

中川　うーんそうだなぁ、なんだろう。ロボット物だと「コンバトラーV」とか「トライダーG7」とかを見てました。

——なつかしいですね〜。もう少し、新しい作品のタイトルかなと思ったんですけど。少女アニメとかは見なかったんですか?

中川　「花の子ルンルン」とか見ていた記憶があります(笑)。

——小さいころから、アニメを見てきて、声優になるために養成所に入られたそうですけど。

中川　大学で東京に出てきたんです。実は声優になりたくて、東京の大学にしたんですけど(笑)。でも、どこにいけばいいのかわからなかったんですね。それで、いろんな所に行って、原宿声優プロデュース・オフィスという養成所に決めたんです。そこで1年間通いました。

——そして、94年の秋にデビューされたんですよね。

中川　そうです。「マクロス7」で す(笑)。

——最近では、ドラマCDになったりと、大活躍ですよね。

中川　もう、お恥ずかしいかぎりです(笑)。自分でCDを聴いてみて、最初と最後が違うんです。

——そうなんですか?

中川　違いました(笑)。花束の少女ってテレビでは、ひと言なんですね、セリフが。ちゃんとした単語をしゃべったのが、CDドラマになってからなんです。最初はもう、試行錯誤で。全然慣れていないのが(笑)はっきりとわかってしまうんです(笑)。

——でも、テレビアニメではけっこうしゃべっていたような気がするんですけれど…。

中川　いえ(きっぱり)。ひと言でした。全部、はい(笑)。

——では、このドラマCDシリーズでは、最初から最後まで中心にいるわけですが、テレビとの違いはありますか?

中川　テレビの場合は絵に助けられていたんだなぁっていうのが、ありました。

——というと?

中川　絵があるとちょっとぐらい、声のニュアンスが違っても、画面にいるキャラの表情とかで、助けてもらえるんですね。でも、CDとかだと、微妙にニュアンスとかが違うとすごくわかっちゃうんですよ。このドラマCDでもいくつかそういうところがあるんです。

——そうですか。1枚目と2枚目では違いというか、リラックスしているなぁって感じがしたんですけど。

中川　そうですね。やっぱり、1枚目と2枚目では全然違うと思います。このドラマってノリが良くってすごく楽しかったです。

——やっぱり、花束の少女というのは中川さんにとって大事な役ですよね。

中川　それは、これから、何年かやっていって初めてわかるんじゃないかなって思います。今は、花束の少女しか、大きな役をもらえていないんです。自分の中で花束の少女が占める割合が多いのは当たり前なんですけど。きっと、続けていって、この役は大きかったなって、言えるようになるんじゃないかと思います。

——最後に読者へのメッセージをお願いします。

中川　そうですね。ファンの方には好きなアニメを見つけて欲しいなって思います。その作品と声優さんをわけずに、アニメを見て、その作品を好きになって欲しいなって思います。やっぱり、演じているキャラを素直に感じられるっていうのが一番だと思うんです。そうして好きになってくれた作品にわたしが出ていたらいいな♡

AKIKO NAKAGAWA

INFORMATION

☆現在テレビ東京系列で放送中の「神秘の世界エルハザード」(関東地方毎週金曜日18:30〜19:00)に、中川亜紀子さんが出演中。ただし、キャラは決まっていないとのこと。これは毎週チェックして見るしかないぞ。

☆人気コミックをラジオドラマ化した作品「ヨコハマ買い出し紀行」に出演している。

☆中川亜紀子さんの演じる"花束の少女"が最初から最後まで、大活躍する「マクロス7」のCDドラマが、ビクターエンタテインメントより現在発売中。「1」ではバサラへひと言メッセージを送りたい少女の悪戦苦闘の連続がコミカルに描かれいてる。また「2」では、コンピュータゴーストと少女の切ない物語が展開。全国レコード店やコミック専門店にて発売されている。ドラマCDの定価は各巻3000円(税込)。

「マクロス7」ドラマCD現在発売中

続　初恋物語 レコーディング

発売元：NECホームエレクトロニクス
予定価格：未定　発売予定日：未定

開発が順調に進んでいる『続　初恋物語　修学旅行』。各キャラのエンディング曲の収録が進んでいる。今回は岩男潤子さん、篠原恵美さん、天野由梨さんのレコーディング現場をリポート。岩男さんの歌っている曲については、右のカコミ記事で語ってもらっているのでそちらを見て欲しい。篠原さんの歌はまるで中森明菜のような心の内面を歌ったもの。篠原さんの歌声がスタジオ内に響いていた。天野さんの曲は、古都に生きる少女の思いを綴った曲。しっとりと歌い上げていたぞ。おふたりとも、今回の役は、演じがいがあると語っていた。レコーディングの様子は今後も取り上げていくぞ。

古都の雰囲気そのままに歌っている天野由梨さん

志摩文乃役の篠原恵美さん。キャラの印象と曲のイメージがいつしかひとつになった

スペシャルCD　岩男潤子インタビュー

本誌レインボープロジェクト、スペシャルCDとしてシングルカットする「フクロウと人魚の森」を歌う岩男潤子さんに直撃。レコーディングの感想をもらったぞ。
「すごく、切ない初恋の歌なんですよね。初めて聴いた時に、その切なさがうまくだせるといいなぁという風に思いました。すごく、メロディアスな曲ですよね。
まだ、声を当てていないので、ミュリアルのイメージだけで歌ったんです。ミュリアルってすごく素敵な女のコですよね。すごく魅力的な瞳をしてるなって、感じました。憧れてしまいますね(笑)。今回、PCエンジンファンのプロジェクトで、この曲をシングルカットしていただくということで、この曲をひとりでも多くの人に聴いていただきたいですね。ちょっと、切なくて、不思議なメロディですけれど、とっても素敵な曲です。楽しみにしていてください」

ヴギィ'ズ・エンジェル

放送日：1月7日　放送局：ラジオ日本(RF)
放送時間：19：30〜20：00

本誌12月号でドラマCDのアフレコレポートをおこなった「電脳戦隊ヴギィ'ズ・エンジェル」のラジオ放送用のドラマの収録がおこなわれた。これは、1月7日から始まる放送第一回目のドラマの収録。前回のドラマCD「〜vol.0」の時とは違って、今回は5人の女のコ役の女性声優5人、久川綾さん、三石琴乃さん、井上喜久子さん、丹下桜さん、菊池志穂さんの5人が勢ぞろい。華やかな収録となっていた。また、ラジオ日本で始まるラジオのパーソナリティには、ドラマにもレベッカ役で出演している三石琴乃さんに決定。フリートークや「ヴギィ'ズ・エンジェル」についての最新情報が満載の30分番組となる予定。
また、放送されたドラマは、3月21日から、2ヵ月ごとにCDとして発売される。
■NECアベニューより、予定価格3000円(税込)で発売予定。全6巻予定。

パーソナリティとなる三石琴乃さん　ラジオの収録はこれからだそうだ

勢ぞろいした「電脳戦隊ヴギィ'ズ・エンジェル」の5人。左からメリーヴェル役の菊池志穂さん、レベッカ役の三石琴乃さん、ヴギィ役の久川綾さん、栞役の井上喜久子さん、ミディ役の丹下桜さん

CVインフォ 久川綾 レコーディング

発売元：バップレコード
予定価格：3000円(税込)　発売予定日：3月1日

3月1日に3枚目のソロアルバムをリリースする予定の久川綾さん。今回のアルバムでは、今までの2枚と違い、自分自身でプロデュースも兼任。まさに、久川綾が描く〝久川綾〟の世界が広がるアルバムとなるとのことだ。自分を支えてくれているスタッフや、自分自身のことを、その感性のままに作詩した曲も収録している。ファンならば必聴のアルバムだ。

アルバムについての熱い思いを語ってくれた久川さん

レコーディングスタジオでの1枚。大変なスケジュールの中、何ヵ月もレコーディングに費やしていたそうだ。曲はファン必聴のアルバムになっている

CVアフレコ パワードール

発売元：NECホームエレクトロニクス
予定価格：未定　発売予定日：未定

PC−FX用ソフト『パワードール』のアフレコ現場にお邪魔。今回のアフレコは、普通のアフレコとちょっと違っていた。まずOVAのアフレコを先に収録。その後にゲーム版のアフレコという二段構えの収録となっていた。そのせいか、OVAの段階でそのキャラの特徴を掴めたため、ゲーム版の収録はスムーズに進んでいた。

今回のアフレコに出演された声優さんたちで記念撮影

CVイベント 声優ミニ情報局

声優関連のミニ情報を掲載するこのコーナー。それでは始め／
●Windowsに対応した声優ボイスクロックが発売される。これはパソコンの画面上で、声優さんたちが時刻ごとに語りかけてくれるものだ。vol.1井上喜久子、vol.2横山智佐が、タキコーポレーションより発売中。パソコンを持っている人は買いだね。
●『続　初恋物語』のボーカルアルバムの制作が決定。詳細は次号以降の本誌で。
●久川綾さん自身がデザインしたシステム手帳を発売。下の写真がその商品だ。欲しい人は、〒160 東京都新宿区西新宿8-2-34　新宿マンションビル1F「Anime New通信販売部」資料請求係まで80円切手同封で問い合わせてね。

お便り募集

3回目を迎えた「声優ストリート」。今回はどうだったかな。お目当ての声優さんは登場していたかな？　このページでは、読者のみんなの意見をどんどん取り入れていきたいと考えています。各コーナーへの意見、フレッシュボイスに登場して欲しい声優、こんなコーナーを初めて欲しいなど、何でもお待ちしています。それでは今月も詳しい募集内容を紹介していきます。
●声優ホットライン
このコーナーは読者のハガキが命です。79ページの募集要項をよく読んでおハガキをくださいね。
●フレッシュボイス
毎月期待の声優を特集していくこのコーナー。この人に登場して欲しいなどの希望を待ってます。
宛て先
〒105　東京都港区東新橋1-1-16
TIM　PCエンジンファン
「ホットライン」係まで。
おハガキ待ってます。

ポスターにしてほしい声優さんのリクエストもまってます!!

プレゼントコーナー

今月のプレゼントは、2つ。中川亜紀子さんの①サイン色紙（2名）と、②サイン入りポラロイド写真（1名）だ。欲しい人はハガキに、住所（県名も）、名前、欲しい番号、各コーナーへのご意見、ご希望を書いて送ってください。宛て先は、左の宛て先の、「声優ストリートプレゼント②」係まで。しめ切りは1月31日。また、こんなプレゼントが欲しいといったリクエストも待ってるよ。

今月のプレゼント①。中川亜紀子さんのメッセージ入りサイン色紙

今月のプレゼント②。中川亜紀子さんのサイン入りポラロイド写真

月刊アンジェリークFAN

ラブラブフラッシュ大作戦

全国のファンの熱望にお応えして、ついに専用コーナーが始動。アンジェリーク情報発信基地として、みんなの参加待ってるよ。

宮城県／山田ねこきち

六本木ヴェルファーレでのFXカーニバルに潜入！

11月19日、六本木ヴェルファーレにて「FXカーニバル」が開催された。ここで、FX『アンジェリークSpecial』のお披露目が行われたのだ。会場内には、全国から大勢のアンジェリークファンがつめかけ終始盛り上がりっぱなし。FXソフトの新作紹介や、声優さんのトークショーなどを楽しんだ。

オープニングなどのアニメーションが披露された　すごくキレイだよ

とっても気になる『アンジェリーク2(仮)』

この日、光栄とNECホームエレクトロニクスから、思わぬ発表があった。なんと『アンジェリーク2（仮）』をFXから発売するというのだ。一瞬、場内は騒然となった。アンジェリークファンならだれもが待ち望んでいた続編が、よそに先駆けてFXソフトとなるのだ。今回のアニメーションシーンのデキの良さを考えると、『2』も十分期待できそう。FX自慢の動画再生能力をフルに活用して、さらに華麗な動きを見せる守護聖サマに会えるかもしれない。どんな内容になるのか？　登場人物はどうなるのか？　考えただけでもワクワクしてしまう。新しい情報が入りしだい、本誌でもどんどん取り上げていく予定なので、楽しみに待っていてほしい。

おもいがけず『アンジェリーク2』の発表もあって、会場内は終始興奮状態

会場内は守護聖サマでいっぱい

コスプレも大盛況だった。会場のあちらこちらに、アンジェリークやロザリア、守護聖サマたちがたくさんいたのだ。みんなイラストをじっくり見て研究したのか、細かい部分までそっくりな格好をしていた。コスプレフェスタでは、さらに気合いの入った人たちが次から次へと登場し、会場から大きな声援が送られていた。みんな甲乙つけがたい出来だったぞ。

とにかく手の込んだ衣装でスゴイ

コスプレフェスタに登場したオスカー様　髪の毛まで合わせてるのだ！

FXとソフトをいっしょに購入

オープニングアニメーションのお披露目やキャラ紹介が始まると、もう場内の女のコたちの目はキラキラ状態だった。この日は、ジュリアス役の速水奨さんとゼフェル役の岩田光央さんが、トークショーなどでさらに会場を盛り上げた。このあと、FX本体と『アンジェリークSpecial』のソフトの予約が行われ、かなりの行列ができていた。『2』も発売されると聞いては、買わずにはいられないのがファンの心理。ちょうど冬休みに突入していて、お年玉で購入するという人もきっといるだろう。

通常のゲーム画面、もうプレイしてみたカナ？

左が岩田さん、右が速水さんだ

全国の女のコの熱い希望に応え ついにコーナー化決定！

全国に1千万人はいると思われる（？）アンジェリークファンの熱い声に応えて、ついにコーナー化が決定したぞ。毎月麗しの守護聖サマの話で盛り上がる、まさに夢のようなコーナーなのだ。今やゲームソフトの枠を越えて、CDやファンブックなどに広がりつつある『アンジェリーク』の世界。その人気はとどまる所を知らず、オリジナルエピソードなどを収めたCDは、早くも第4巻を数えている。ファンブックをひもといてみても、それぞれの守護聖サマに対する熱いメッセージに、思わず圧倒されてしまうほどなのだ。そして、今をときめくコミケ会場でも、アンジェリーク旋風が巻き起こっている様子。そんなアンジェリークファンたちの燃えるハートに応えるべく、新しいアイテム情報などもどんどん紹介していく予定。まさに、アンジェリーク娘のためだけにあるコーナーなのだ。

光栄から発売されている『アンジェリーク』グッズ。CD、本と、その数はどんどん増えている。いずれは『2』のグッズも売り出されるのかな？

みんなの意見で作るコーナー

このページでは、読者からのお便りを随時募集していくぞ。予定しているのは、守護聖サマの**イラスト**や**4コママンガ**のコーナー。また『アンジェリークSpecial』をプレイしていて、フト疑問に思ったことなどに編集部がお答えしていく**「女王様の部屋」**や、『アンジェリーク2（仮）』への希望や、ゲーム内容の予想を募る**「大胆予想！」**、また、お気に入りの守護聖サマに対するラブラブメッセージや、彼のこういうところがチョット苦手、などの意見を紹介していく**「俺の想いを届けろ！」**など。ここはこうしてほしい、こんなコーナーがあればいいなどの意見も、ドンドン取り入れていく予定なので、たくさんのハガキを待っているぞ。これは、読者の愛情で作られていくコーナーなのだ。

やってほしいコトがあったらどんどん送ってね♥

（石川県／らんちょん）オシャレな感じのオリヴィエ様ですね。今後もよろしく

（東京都／シンゴ）人気ナンバー1と影があってグーのウワサのクラヴィス様

募集のオキテ

募集のコーナーは、私たち守護聖がひとりずつ案内していくことになっている。今回は、私こと光の守護聖、ジュリアスが特別に募集のオキテを解説しよう。一度しか言わぬから、よく心して聞くことだな。まずハガキの表には、あて先をキチンと明記しておくこと。これがないとハガキが届かないとくらい、いくらお前たちでも分かっているとは思うが…。それに加えて、自分の住所氏名、電話番号、またペンネームを使用するときは、それも記載をせねばならん。それがなければ、私の誇りを持ってしても対処できないことがあるからな。また、どのコーナーに送りたいのか、それも明記しておいてほしい。イラストに関して言えば、カラー、モノクロ、そのどちらでもかまわん。しかし、ハガキの隅は印刷の段階で切れることがあるので、そこには文字などを書き加えないほうが無難だろうな。さらに、イラストの主線を鉛筆で描くことはさすがにこの私でも認めん。なぜならば、それは印刷には出ないからだ。このような決まりを守り、なおかつ心のこもった美しいイラストは、特別に当コーナーのタイトルを飾ることを許可する。お前たちの働きには期待しているぞ。また、当コーナーへの意見を述べるときは、その内容を詳しく記述してほしい。それでは、お前たちのハガキを待っているぞ。

あてさき

〒980
仙台市青葉区二日町6−7
シャンボール青葉2F　TIM
「ラブラブフラッシュ
大♥作♥戦」係

原則としてハガキでの応募となるが、イラストに関しては、汚れなどを防ぐ意味でもハガキ大のイラストを封筒に入れて送ってもいい。せっかくタイトルイラストで使えそうな力作も、ヨゴレやトーンのハガレで掲載できないことがあるからだ。

今月の守護聖サマ

誇りを与える光の守護聖。推定年齢25歳。美しい金髪が神々しい。次号、「俺の想いを届けろ！」のコーナーでは、ジュリアス様を募集します。

コナミOFFICIAL

このときめきがあなたの胸に届くように♡

ときめき放課後クラブ

第10回

あけましておめでとう！ 今年もすてきなトキメキにあえますように…

ナビゲーター 丹下桜

ゲスト 菅原祥子

みんな、ハートときめいてる／　ナビゲーターの丹下桜です。今月は、素敵なゲストをお呼びしています。なんと、虹野沙希ちゃん役の菅原祥子さんでーす／

「こんにちはー／　虹野沙希役の菅原祥子です。よろしくお願いします。根性、根性、根性よ〃」

生で、沙希ちゃんの根性よ、を聴けてしまいました。

それでは、今月はまずこのおハガキを紹介してみたいと思います。

ボクとキミ

ハートはふたつ

心はひとつ…

（東京都／イーストWESTクン）

『ときめきメモリアル』に対する思いを俳句に乗せて送ってくれました。ハートと心ってどう違うんでしょうか、祥子さん？

「うーんと、字が違う…（笑）。ごめんなさーい、夢をカタチもなんにもないこと言っちゃった」

いえいえ（笑）。でも、きっとイーストWESTクンの心の中では、ハートと心で彼なりのこだわりがあるんですよ（笑）。ありがとう。また、送ってくださいね。今回が俳句だから、こんどは、短歌にチャレンジしてみてね／

10回目を迎えてのお正月特別企画として、祥子さんに登場していただきました。実は、このコーナーにゲストの方が登場していただくのは祥子さんが初めてなんです。今月のイラストも、玉里さんにお願いして、わたしと祥子さんのツーショットで描いてもらいました。どうですか、祥子さん？

「もう、すっごくカワイクて感激です（笑）。イラストの玉里さん本当にありがとうございます」

さっき、祥子さんとふたりで、公園で撮影して来たんですよね。

「今日は暖かくて良かったね」

今月のこのコーナーも、冬の日溜まりの暖かさに負けないくらいホットに展開していきたいと思います。今月は、わたし丹下桜と、菅原祥子さんのふたりで、みんなのおハガキに答えちゃいますからね。そうそう今月のときめき人気ラインキングのコーナーは祥子さんにコメントしてもらいますからファンの人は見逃さないでね。それでは、新年第１回目の「ときめき放課後クラブ」始まりでーす!!

編集部近くの公園でのツーショット。チェックがおそろいの桜ちゃんと祥子さん

福岡県／永井大輔クンあたってくだけてメモリアルの２回目。ありがとう♡

富山県／赤猿サンどうやって描いているかな。わたしにも教えてね

もっと／　ときめきメモリアルネット局：●文化放送（QR）1134KHZ　毎週土曜日24：00〜24：30　●東海ラジオ（SF）1332KHZ　毎週木曜日22：30〜23：00　●ラジオ大阪（OBC）1314KHZ　毎週日曜日21：30〜22：00　●山形放送（YBC）918KHZ　毎週金曜日21：00〜21：30　●北陸放送（MRO）1107KHZ　毎週月曜日22：30〜23：00　●静岡放送（SBS）1404KHZ　毎週金曜日21：00〜21：30　●山陰放送（BSS）900KHZ　毎週火曜日20：00〜20：30　●南海放送（RNB）1116KHZ　毎週土曜日18：00〜18：30　●高知放送（RKC）900KHZ　毎週火曜日23：00〜23：30

桜とおしゃべりタ・イ・ム♡

それでは、みんなのおハガキを紹介していきたいと思います。まずは、「ときメモ僕のこだわり」を紹介していきます。

ときめき放課後クラブの新装開店おめでとうございます。ところで、僕のこだわりですが“藤崎詩織ちゃんと同じクラブに入る”というものです。詩織ちゃんFANの僕は、合宿のグラフィック見たさにこのこだわりを実行しています。それに詩織ちゃんの誕生日を変えれば、所属部も変化するので何度も楽しめますよ。

（栃木県／フェリックスクン）

こういうおハガキをたくさんいただきます。好きなキャラと同じクラブに入って、学園生活をエンジョイしちゃおうっていう…。ゲームに限らずそうですよね。好きなコと急接近するいい機会ですよね、クラブ活動って。

「そうだよねー」

沙希ちゃんの場合だと、サッカー部か野球部ですけれど、どうですか？

「やっぱり、少しずつ努力してがんばっていくのってステキですよね。最初からスーパーマンより、がんばって、努力している人ってステキですよ」

沙希ちゃんの応援があれば、もうみんな燃えちゃいますよね。

「みんな、がんばれー(笑)」

では、もう1枚いきましょう。

早速ですが、僕のこだわりを書かせていただきます。それは詩織ちゃんの誕生日、血液型を自分の好きな女のコと同じにしてしまうということです。理由は簡単。僕が詩織ちゃんが一番好きだからです。これで、大好きな人への思いと詩織ちゃんへの思いがますます強まりますよ／

（佐賀県／BEETクン）

うーん、わかる気がするなぁ…。

「オーバーラップさせていくんだよね」

そうですよねー。

「後、覚えやすいし…。でも、ホントに好きなコを、間違えて詩織ちゃんって呼んじゃったら大変だよね。それは気をつけてね」

それでは、なんでも質問箱のコーナーです。今月は、菅原祥子さんに答えていただきまーす。

福島県の桜桃太郎クンの質問に答えていただきましょう。

〔質問①〕実際、声優さんになられてどんな感じがしましたか？

「あまり、変わらないです。とにかく変に意識しないようにしているので。だから、全然変わってませーん(笑)」

それでは、〔質問②〕言われたら一番うれしい言葉はなんですか？

「一番うれしい言葉は…、なんだろう。いろいろあるんだけど、一緒にいて楽しいね、とか言われるとうれしいかな」

それでは、最後に読者へのメッセージをお願いします。

「いつもいつも、応援していただいてありがとうございます。こうして、第1回目のゲストに呼んでいただいて、わたしはホントにうれしいです。言葉にならないくらいうれしいです。これからもよろしくお願いします／」

菅原祥子さんと一緒にお贈りした、今月の「ときめき放課後クラブ」いかがでした？

1996年も、このコーナーで、みなさんと楽しくおしゃべりしていきたいな、と思っています。それでは、また来月このページでお会いしましょ。あなたのハートにときめきラブ♡

ときめき人気ランキング

みんな、応援ありがとうね。今月も虹野沙希ちゃんが1位ということで、わたしは、すごーく感激しています。これも根性のタマモノかな(笑)。みんなの応援のおかげで、この「ときめき放課後クラブ」にも、ゲストで来ることもできたし、みんな、ホントにホントに、どうもありがとう。これからも、虹野沙希ちゃんを応援してね。菅原祥子でした♡

順位	前回	名前	ポイント
1	1	虹野沙希	93
2	2	藤崎詩織	78
3	3	片桐彩子	48
4	4	伊集院レイ	46
5	5	美樹原愛美	32

お便り募集

このコーナーは、みんなのおハガキで構成されています。

●ときメモ放課後委員会●
●ときメモ僕のこだわり●
●なんでも質問箱●

今月のプレゼントは「サイン入り桜ちゃんポスター」を2名に。右下の応募券を貼り、住所、氏名、電話番号を明記して「ときメモプレゼント②」係まで。しめ切りは1月31日。

お便りのあて先 〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM PCエンジンファン
ときめき放課後クラブ○○係

ときめきプレゼント応募券②

今月から大野まりなさんの連載コーナースタート！

アニメフリーク情報局

第3回

協力：NECホームエレクトロニクス

データで見る「PC-FX美少女コンテスト」

NEC−ホームエレクトロニクス主催の「PC- FX美少女キャラクタコンテスト」。『アニメフリークFX　Vol.2』のデータをもとに、編集部でランキングを作成した。バスト部門とヒップ部門はサイズの大きい順に、ウエスト部門は小さい順にランキングしたので、これを参考に投票してみよう。結果を見てみると『きゃんきゃんバニーDX』勢の健闘が目立つ。『チームイノセント』の3人は全員ウエスト部門にランキングされているぞ。3部門全てにランクインしたキューティーハニーの頑張りは拍手物だ。

『チップちゃんキィーック！』のチャップ。まだ6歳の女の子

『同級生2』の片桐美鈴。上は25歳の大人の女性まで幅広く参加

応募要項

「PC-FX美少女コンテスト」に応募したい人は、官製ハガキに先月号のP31か『アニメフリークFX　Vol.2』を参考にして選んだキャラ1人と、住所、氏名、年齢、性別、電話番号、FXに関するご意見、下のリストから欲しいプレゼント（特に希望がある場合）を明記の上応募してください。〒104 東京都中央区湊2−16−25 ライオンズマンション鉄砲洲3−702 PC-FXアニメファンクラブ事務局「美少女コンテスト」PC-EF係。1月31日消印有効。

提供	商品名	数
NECホームエレクトロニクス	98Canbe(PC9821Cb/B)	1
	デュオモニター	5
	ロルフィーフィギュア	10
	ロルフィータペストリー	20
	ロルフィーTシャツ	50
	ロルフィーテレカ	20
	小野寺麻理子プレミアムCD	118
	PC-FXアニメファンクラブ無料優先入会	10
データウエスト㈱	キューティーハニーセル画	5
	キューティーハニーアフレコ台本	2

提供	商品名	数
㈱リバーヒルソフト	卒業IIプレミアムCD	5
㈱ソネット・コンピュータエンタテイメント	ときめきカードパラダイスサイン入り色紙	1
㈱メディアワークス	女神天国特製シール	10
㈱レイフォース	ミラークルムサイン入り台本	3
㈱ハドソン	銀河お嬢様伝説ユナポスター	5
日本コンピュータシステム㈱	ラングリッサーしおり	10
㈱ナグザット	スーパーリアル　麻雀PVカスタムテレカ	5
	スーパーリアル　麻雀PVカスタムポスター	20

美少女キャラクタ♡秘密ランキング

Ⓑ バスト部門

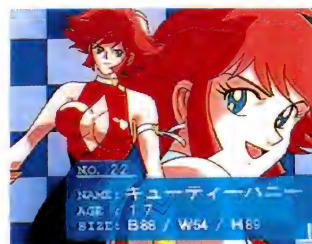
ランク	キャラクタ名	登場作品名	サイズ
1	マハラジャ	女神天国II	93cm
2	南川洋子	同級生2	91cm
3	杉田千里	きゃんきゃんバニーDX	90cm
4	若宮雪江	きゃんきゃんバニーDX	89cm
	早坂晶	スーパーリアル麻雀PV-FX	
	永島佐和子	同級生2	
	神楽葉月	ときめきカードパラダイス	
	ステイシア	女神天国II	
9	久遠寺綾	きゃんきゃんバニーDX	88cm
	キューティーハニー	キューティーハニーFX	
	遠野みづき	スーパーリアル麻雀PV-FX	
	片桐美鈴	同級生2	
	舞島可憐	同級生2	
	フォー	ルルリ・ラ・ルラ(仮)	

Ⓦ ウエスト部門

ランク	キャラクタ名	登場作品名	サイズ
1	チルチル	ルルリ・ラ・ルラ	6.9cm
2	沙姫	チームイノセント	48cm
	パステル	女神天国II	
	レイナス	ルルリ・ラ・ルラ(仮)	
5	エリアル	チームイノセント	51cm
6	ルルベル	女神天国II	52cm
7	三原かんな	アニメフリークFX	53cm
8	役小明(えんのちあき)	鬼神童子ZENKI	54cm
	キューティーハニー	キューティーハニーFX	
	リリス	チームイノセント	
	田中美砂	同級生2	
	都築こずえ	同級生2	
	アンジェラ	女神天国II	

Ⓗ ヒップ部門

ランク	キャラクタ名	登場作品名	サイズ
1	マハラジャ	女神天国II	93cm
2	杉田千里	きゃんきゃんバニーDX	92cm
	若宮雪江	きゃんきゃんバニーDX	
4	片桐美鈴	同級生2	91cm
5	久遠寺綾	きゃんきゃんバニーDX	90cm
	桜沢香織	きゃんきゃんバニーDX	
	神楽葉月	ときめきカードパラダイス	
8	キューティーハニー	キューティーハニーFX	89cm
9	坂本春菜	きゃんきゃんバニーDX	88cm
	スワティ	きゃんきゃんバニーDX	
	早坂晶	スーパーリアル麻雀PV-FX	
	篠原いずみ	同級生2	
	舞島可憐	同級生2	
	南川洋子	同級生2	
	卯月清夏	ときめきカードパラダイス	
	シンディ・ライアン	ミラークルム	

まさにイケイケ風のマハラジャ嬢

ベストプロポーション大賞は、かってにキューティーハニーに決定

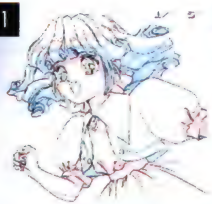
『アニメフリークFX Vol.2』隠し技公開！

ここでは『アニメフリークFX Vol.2』のちょっとした技を紹介する。変な技もある（ばかり？）が、どうかお試しあれ。

其の1　Ⅳボタンで文字が消えるぞ

「フリークスニュース」の「メイキング」や「ユーザーズボイス」のコーナーの背景に文字が重なっている画面（一部例外あり）で、パッドのⅣボタンを押すと、文字が消えて背景だけを堪能することができるぞ。

○この技は前作でも使用可能だぞ

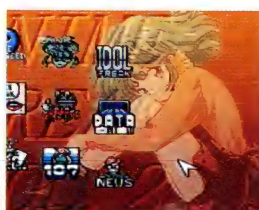
○後ろの絵が見えないとお嘆きだった人も…

○じっくりラブラブツーショットが見られるぞ

其の2　リセット時にロルフィーがしゃべる

このソフトも他のソフトと同様に、『RUN+SELECT』でリセットができるのだが、このソフトではリセット時にロルフィーが「またねぇ♡」もしくは「バイバーイ／」としゃべってくれるのだ。マウスでプレイしている人はなかなか気づかないかも知れないね。

其の3　マウスでロルフィーにイタズラ？

メインメニュー画面でマウスカーソルをロルフィーの顔、もしくは太ももあたりに合わせて左クリックすると、ロルフィーが「くすぐったいよぉ」とか「きゃん／」とか言って恥ずかしがるぞ。この2ヵ所以外をクリックしても何も起こらないのであきらめてくれ。もちろん、マウスを持ってる人しかできないので、どうしてもロルフィーにイタズラしたい人は今すぐマウスをゲットしよう。しかし、あまりやりすぎると罪悪感がめばえてくるので注意。

○顔にタッチ。あまりしつこいと嫌われちゃうぞ

○ここもクリック。変な気を起こしちゃダメだぞ

大野まりなのプライベートROOM

今月から本誌読者にすっかりお馴染みの、大野まりなさんのコーナーがスタートするぞ！　このコーナーは大野まりなさんの活動やプライベートな情報を、読者の皆様になるべくたくさんお届けしていく予定だ。みんなの応援でこのコーナーを盛り上げていこう！

ヴェルファーレでロルフィーお披露目

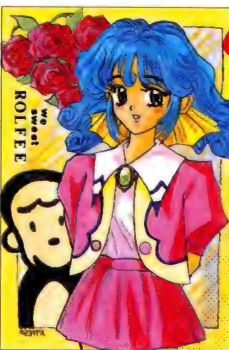
去る11月19日、六本木のディスコ、ヴェルファーレでNEC-HEがイベントを開催した。そのイベントで大野まりなさんがファンのみんなに初めて紹介された。その時の感想をまりなさんに頂いたぞ。

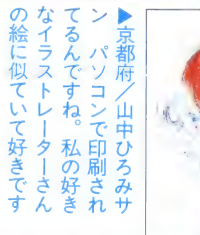
「前日から眠れなくて、当日は緊張の連続でした。それに、アンジェリークって、女の子のファンがすごく多いじゃないですか。実際に会場に来てくださった人も95%が女の子で、受け入れてもらえるか、ちょっと不安だったんです。だけど登場したら、かわいいって言ってくださった人もいて。それで一気に緊張がとけたんですよ。こういった会場イベントは、普通男の子のほうが多いんで、もちろん男の子にも応援してほしいんですが、女の子にもこういったイベントに積極的に参加してほしいな」

○○上の写真がヴェルファーレでにっこりあいさつするまりなちゃん。その時の様子を語ってもらったぞ。

アニメイラストグランプリ

毎月まりなちゃん自ら選んだイラストを掲載する「アニメイラストグランプリ」。アニメに関するイラストならなんでもOK。毎月ロルフィー賞に輝いた人には、まりなちゃんのサインをプレゼント！

◀東京都／たくろークン　こっちのロルフィーもうまいですよね。自分独自の画風で書かれていていいと思いますよ

ロルフィー賞
◀群馬県／絶対FXリッククン　後ろにいるバザールがポイントですね。ロルフィーも上手です

▶京都府／山中ひろみサン　パソコンで印刷されてるんですね。私の好きなイラストレーターさんの絵に似ていて好きです

インフォメーション

今回はまりなちゃんのサイン入りロルフィーブックを3名にプレゼント。FXキャラのイラストも募集中。コーナーの感想、要望と、住所、氏名、年齢を書いて送ってね。締切りは'96年1月30日消印有効。次回はまりなさんのエッセイを掲載します。期待してね♡

〒105 東京都港区東新橋1-1-16
TIM　PCエンジンファン
アニメフリーク情報局○○係まで。

○プレミア物のロルフィーブックにサインを入れてプレゼント

パソコンとOVAの話題作を紹介。移植の可能性を検証!

移植の泉

今月はPCエンジンユーザーにもおなじみのメーカー、TGLの意欲作『R2　遺跡への道』と、クライマックスをむかえ盛り上がりを見せているOVA『秘境探検ファム&イーリー』を紹介する。移植&ゲーム化の可能性は?

R2遺跡への道

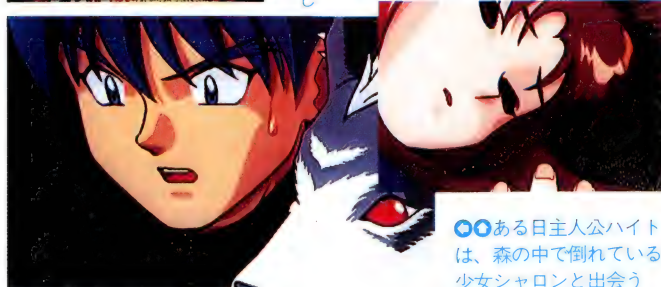
●メーカー名:TGL　●発売中
●ジャンル:RPG

Windows95専用のRPG登場!

日本で初のWindows95専用RPG『R2』がTGLより発売された。RPGの面白さを左右するシナリオには「機動戦士ガンダム」や「超時空要塞マクロス」の脚本を手掛けた松崎健一さんを起用。最近ではパソコン用ソフト「アドヴァンストV.G」のストーリーシナリオで知ってる人もいるはずだ。

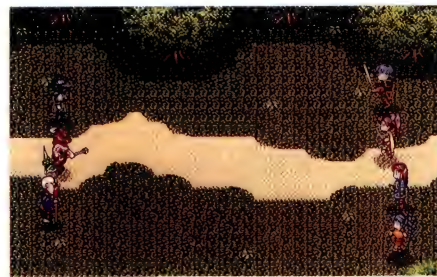
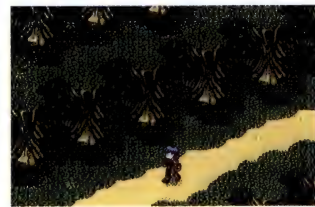
舞台は、はるか昔に栄えた科学文明の遺跡が残るファンタジー世界。主人公のハイトは記憶を失った少女シャロンと運命的な出会いをする。そして彼らはシャロンの故郷にたどり着くが、復活した魔王の手に落ちていた。なぜかシャロンは魔王に命を狙われており、一行は魔王の討伐を決意し、旅立つこととなる。

⬤256色の織りなす、美しいグラフィックにも注目

⬤左は遊び人のパンユーヤ。彼も戦闘に参加するぞ

⬤⬤ある日主人公ハイトは、森の中で倒れている少女シャロンと出会う

斬新な戦闘&成長システム

RPGに無くてはならない戦闘シーンは、単なる経験値稼ぎにとどまらない、新しいシステムになっている。エンカウント時のキャラクタの進行方向、フィールドの条件によって、縦に対峙した状態になったり、背後攻撃や挟み撃ちの形態になるなど、戦略性に富んだシステムを実現している。

また、経験値の概念に新しい方式を導入している。普通のRPGではキャラクタ個々に経験値が設定されているのに対し、戦闘経験をパーティ全体の物とし、経験値はパーティに1つしかないのだ。キャラクタのレベルアップはSHOPや道場で経験値を支払い、キャラクタがそれぞれ持っているクリスタルを成長させることで行う。また、これらの場所でクリスタルの属性を変更し転職が可能。これによりプレイヤーがキャラクタのパラメータを比較的自由に設定でき、状況に応じて一時的にパラメータを上げるという戦略も可能だ。

⬤フィールド画面。移動するときは敵の襲撃に備えて、安全そうなところを通ろう

⬤戦闘シーン。戦闘に突入したときのまわりの地形がそのまま戦闘フィールドとなる。写真は通常対峙の横向きのパターン。4対3で少し有利か?

今のところは予定なし

移植の可能性 30%

PCエンジンやFXでも魅力的なソフトを発売しているTGL。はたして『R2』の移植はあるのだろうか? そのへんのところを聞いてみた。「12月22日発売の『R2』ですが、当面はWindows95のみで発売ということで、移植の予定はございません。もし今後移植されることがあるならば、アニメーションを強化して機能を有効に使ったゲームに出来上がると思います」とのこと。

気長に待てば、何らかの動きがあるかも? 期待しよう。

秘境探検ファム&イーリー

●制作：バンダイビジュアル　●発売予定日：1～3巻発売中
第4巻は2月25日発売予定

「万能なる力」を求めて旅する2人の冒険者

OVA『ファム&イーリー』は、性格が正反対な2人が「万能なる力」を求めて旅するどたばたファンタジーアニメ。原作は田中久仁彦氏。ホビージャパン発刊の「RPGマガジン」で連載中だ。主役の2人は今、乗りに乗っている椎名へきるさんと根谷美智子さんが声を当てており、本誌読者なら必見の作品だ。

ストーリーには関係ないギャグ部分も非常に面白い。火を吐くギルの表情は最高！

ファム（声：椎名へきる）

長い耳と尻尾を持つヴィガン族の女の子。精霊や動物と意思を通じ合うことができる純粋な性格の持ち主。精霊魔法の使い手だが、精霊に嫌われてしまうため攻撃魔法は使わなのだ。

イーリー（声：根谷美智子）

呪いにより魔法を使うとネズミになってしまう魔法使いの女の子。そのため剣を使うがまだまだ腕は未熟。性格は勝気で、口より先に手が動く行動派。ネズミになってもその性格は変わらない。

ラーシャ（声：松本梨香）

高笑いが良く似合う、イケイケ風な大人の女性。ミゲルと2人でコンビを組み、秘宝を探す旅をしている。強力な攻撃魔法を好んで使う危険な魔法使い。料理の腕も超一流だ。

ミゲル（声：山寺宏一）

かつて1000の騎馬隊を1人で相手にしたと自称する凄腕の剣士。信憑性はさだかではないが、戦いかたを見るかぎりではかなりの実力を持つ。ラエル王子に夢中なラーシャに、ちょっぴり嫉妬？

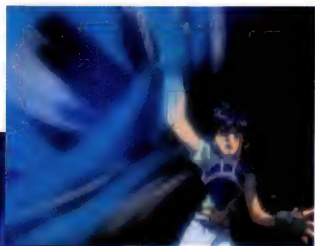
2組のパーティが協力してルグドゥルに挑む

「万能なる力」を求めて争うファム、イーリーとラーシャ、ミゲルの2組。ある日出会ったラエル王子にファムとラーシャは一目惚れ。王子はかつてラエルの国を滅ぼしたルグドゥルを倒すべく旅していた。王子に協力するファムとラーシャ、しかたなく付き合うイーリーとミゲル。さらに力を求めるルグドゥルは、万能なる力を我が物にせんがため3つの秘宝を手に入れようとする。

現在発売中のTurn.3「愚か者に戒めの光を」で一行は、残る秘宝を求めて船で旅立つ。船の上でもファムとラーシャはラエルを巡って熱い勝負を繰り広げる。イーリーはルグドゥルとの戦いに備えてミゲルに剣術の教えを受ける。こんな日々が続いていたが、突然ルグドゥルの襲撃を受ける。イーリーの活躍によりルグドゥルにダメージは与えたもののサーガスの剣と王家の証を奪われてしまう。

ルグドゥルはラエルの故郷をたった1人で壊滅させた

ラエルの気を引くため、ラーシャとファムは料理で対決

イーリーはミゲルの指導で、着実に剣の腕を上げていく

ミゲルの剣すら通用しないルグドゥル。有効なのはルグドゥルと同系列の魔法を使えるイーリーの魔法のみ。イーリーの魔法を受けてルグドゥルの呼び出した海竜は制御不能に

今後、機会があれば…

最近ではプレイステーション用ソフト「マクロスDIGITAL MISSON VF-X(仮称)」など、ゲームソフトの制作に力を入れているバンダイビジュアル。今後も自社ブランドのアニメのゲーム化はあるのか？『秘境探検ファム&イーリー』のゲーム化について聞いてみたところ、大手メーカーさんからゲーム化の話など、そういう機会があれば、前向きに検討していきたいとのこと。

作品の人気を考えると十分可能性はあると思うが…。

移植の可能性 40%

博士ったら、トランプゲームがヘタなの。すぐにババを引いちゃうんだもん。『同級生』みたいに、秘密の家でアドバイスをもらえるといいね。

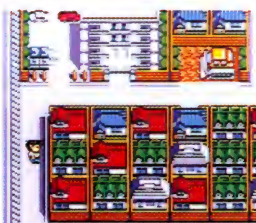
技のランクと表記の説明

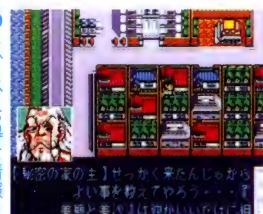
技のランクは、ウルテクのビックリ度をもとに決定しています。ランクによって1～5の点数をつけ、1点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しています。表記は、PC－FXがFX専用ソフトを、PC－EはPCエンジンのソフトを表しています。

PC-E 秘密の家に行ける 4

同級生　愛知県 江端五月

ゲーム中いつでもいいから、右の写真にある場所へ行く。工事現場を目印にして行くといいぞ。ここで右へ体当たりをすると、秘密の家に行くことができる。この家には不思議なおじいさんがいて、ゲームに役立つ情報を教えてくれる。ちなみに何回も来られるぞ。

この場所から、右に体当たりをしてみると…

なんとも不思議な、秘密の家に行くことができるぞ

しかも、お得な情報まで教えてもらえちゃう

PC-E ランプの精のごほうび 2

同級生　大阪府 山野和重

ナゾのランプの精から、ちょっとしたごほうびがもらえるウルテクだ。PM6時を過ぎたら、喫茶店「OTIMTIM」に行く。そして入口の左側にあるランプに、カーソルを合わせて決定する。するとランプの精が現れて、1回だけ主人公に5000円をくれるのだ。

「OTIMTIM」の入口にあるランプを調べると

こりゃびっくり。ナゾのランプの精がドロンと登場

5000円のごほうびをもらった。ラッキー！

PC-E 過酷なアルバイト 1

同級生　香川県 ラブよしこ先生

主人公の所持金が2万円以下になったら、右の写真の場所に行く。ここに何度も出入りすると、1回だけアルバイトをすることができる。アルバイトをすると1万円がもらえるが、1日経過してしまう。

主人公の立っている場所に出入りしてみる

すると、アルバイトの誘いが。やります！

1万円をもらえるけど、1日が経過してしまう

PC-E お金を拾う 1

同級生　岩手県 あにめおやじ

ゲーム中いつでもいいから、矢吹町にある土手まで行く。奥まで進むと工事現場があるので、そこを調べよう。すると手紙が落ちていて、拾うと中に1000円が入っている。そのあとでもう一度同じ場所を調べると、今度は100円を拾うことができるぞ。さらに同じ場所を調べると、なぜか200円を落としてしまう。このあとは、100円を拾う、200円を落とすの繰り返しになって、結局損をしてしまう。

1000円もうかっちゃった。お金は大切にね

でもあんまり欲張るとお金を落としてしまうぞ

イラスト／たちばな真未

PC-E エンディングのヒミツ 1

同級生　鳥取県 ハマーン様命

このゲームでは、8月31日に一番好きな女の子に告白をすることになっている。その結果、相手の女の子がOKしてくれた場合は、エンディングでテーマソングが流れる。しかし告白に失敗してしまうと、エンディングはカラオケだけのものになってしまうぞ。

告白して成功すると	告白して失敗すると

●声優さんが歌を歌ってくれるぞ。いやあ、いろいろ思い出しちゃう♡

●あまりにサビシすぎる、ボクの青春。るるる…。歌も入ってないし

PC-E BGMを選べる 1

同級生　千葉県 ウメ味です

自分の部屋のアンプに、カーソルを合わせて決定すると、部屋のBGMを変えることができる。選べるBGMは全3曲で、聴きたい曲にカーソルを合わせて決定すると、自動的に曲が流れるぞ。

●気分に合わせてBGMも変えちゃえ

PC-E Hな警告画面 1

同級生　岩手県 あにめおやじ

まず、本体のバックアップをいっぱいにしてゲームを始める。すると画面が切り替わって、田中美沙のちょっとHな警告画面を見ることができるぞ。なお、この状態ではゲームを始められない。

●もう、何も言いますまい…。へへへ♡

PC-E 便利な直行便 3

Linda³　岡山県 松田太輔

簡単にネブールへ行けるようになるウルテクだ。まず、シナリオAを選んでゲームを始める。そしてリンダが記憶喪失になり、パンハイムからメモリンZのことを聞くところまでゲームを進めよう。そのあとで、オズポートのバードラインに行く。そこで、右側にいる女性と3回連続で雑談をすると、ネブールへの直行便が出るようになる。これで、ダンジョンを抜けなくてもネブールに行けるぞ。

●ゲームを進めて、オズポートまで行く

●そして、バードラインまで行ってみるのだ

右側にいる女性と、3回連続で雑談する

●すると、画面に変化が！ ドキドキ

●ネブール行きの直行便が出るぞ

PC-E 自主規制 1

銀河婦警伝説サファイア　大分県 大商の嵐

ゲームを進めて、5万点以上のスコアを出す。そのあとでネームエントリー画面になったら、「SEX」と入力してみよう。すると、なぜか「S○X」と、1文字伏せ字になってしまうのだ。

●まずは、5万点以上のスコアを出す

●左のとおりに名前を入力する。Hねえ

●すると、なぜか伏せ字になっちゃうぞ

UL-TECH 募集

PCエンジンやPC-FXのウルテクで、マニュアルに掲載されていない未発表のものを発見したら、右のあて先までハガキかFAXで送って下さい。ハード名（ゲーム機の種類）とゲーム名は、必ず記入すること。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印、FAXは送信時間をチェックして、一番早く送ってくれた人を採用します。採用者にはランクによって、2000円～10000円の謝礼を進呈しています。

ウルテクあて先

〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PCエンジンファン編集部
ウルテク係

FAX番号 022(213)7535

新着続報 新着ビジュアルシーン公開

スチームハーツ

●メーカー名：TGL ●発売予定日：3月15日
●媒体：スーパーCD-ROM² ●予定価格：未定
●ジャンル：シューティング ●開発状況：70％（12月15日現在）

本誌の前人気BEST10で、常に上位にランクインしているPCエンジン用ソフト『スチームハーツ』。最近情報がなく、不安になっていた人もいただろうが、このとおり順調に開発は進んでいるぞ。

美少女だけでなく緻密なメカ描写にも注目

今回新たに入手した写真は、オープニングと面クリア時のビジュアルシーン。下で紹介しているのは主人公のブロゥとファラの出撃シーン。下の写真を見るかぎりでは、美少女以外のグラフィックもかなりのクオリティで仕上がっているようだ。右の4枚は各面のボスである主管理エンヴリオと呼ばれる少女たちのお仕置き前とお仕置き後シーン。初めは抵抗していた彼女たちも調教されるにつれ、だんだんと素直になっていく様子がわかるだろうか？ 18歳未満の方々には、ちょっと刺激が強すぎるグラフィックだ。

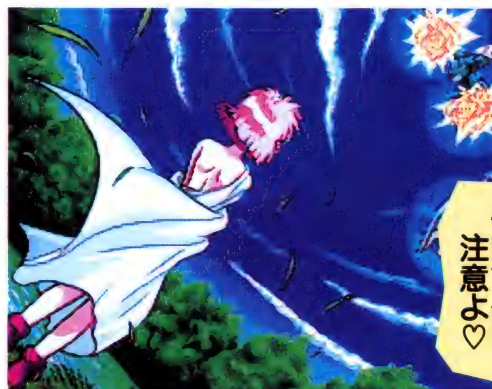
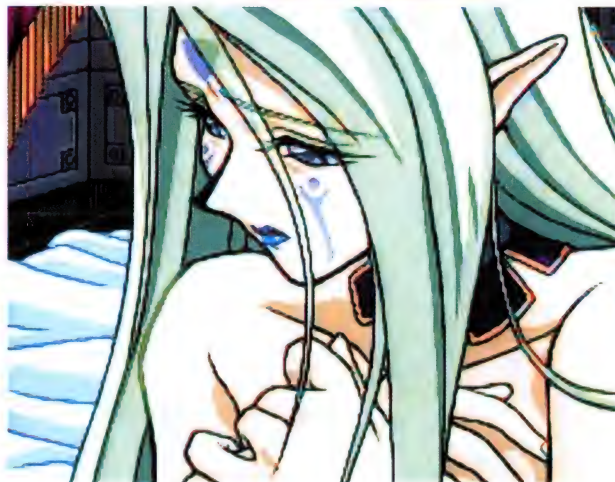
暴走した7人の少女たちの影響で、多くの兵器が2人の進行を阻む

スロットルをにぎにぎするファラ

2機の戦闘機が宇宙に飛び出す

ロボットタイプの戦闘機。一見、硬派なシューティングのようだ

エンヴリオの1人、アルバルト。強がっていられるのも今のうちだ

治療が過ぎてちょっとくせになりそうな感じのレイファン。去る2人を名残惜しそうに見送る

憂いを帯びた表情が非常に魅惑的なステージ7ボス、ニルヴァーナ・プロト。治療は無事終了

画面初公開 ビジュアルシーン完成！

ファーランドストーリーFX

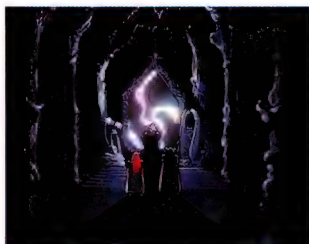
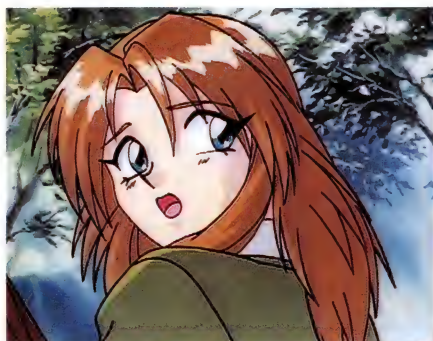
●メーカー名：NECホームエレクトロニクス　●発売予定日：96年春
●媒体：CD-ROM　●予定価格：未定
●ジャンル：RPG　●開発状況：50%(12月15日現在)

パソコンでは既に7作目まで発売されている『ファーランドストーリー』シリーズ。パソコンでは10作目まで発売を予定しているそうだが、FX版は1作目をパワーアップさせての登場となる。

クオリティの高いFX版ビジュアルシーン

ゲームは面クリアタイプのシミュレーション。行く先々で仲間を増やし、魔王を討伐するのが最終目標。サクサク進むストーリーと、絶妙なバランスがこのゲームの魅力。パソコン版ではオープニングデモしかなかったが、FX版では面クリア時に中間デモも挿入されるようになり、感情移入度200%まちがいなしだ。

⬆黒騎士との最後の戦いへ挑むアーク。黒騎士はアークの…

⬆かつての王城フェルサリアパレス。今は闇の女王の居城となっている

⬆魔王の傀儡と化してしまった女王。魔鏡に向かって祈りを捧げている

⬆平和な日々に終わりを告げる、突然の魔軍の襲来。たじろぐアリシア

⬆アークの帰りを待つフェリオとアリシア

⬆魔王討伐を決意する勇者たちの姿

⬆フェリオとアリシアに黒騎士の魔の手がのびる

⬆魔城でアークたちの前に立ちふさがるエレノア

⬆アークとエレノアには深いつながりがあった。戦いを前にして、エレノアはアークに真実を語る

新着続報 イベントシーンを入手！

ボイスパラダイス

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス　●発売予定日：2月下旬
●媒体：CD-ROM　●予定価格：7800円(税別)
●ジャンル：アドベンチャー　●開発状況：60%(12月15日現在)

声優を前面に押し出した、新しいタイプのアドベンチャーゲーム『ボイスパラダイス』。下の写真はゲームを進めていくと見ることができる、イベントシーンの写真。今回は出演される5人の声優さんの内、丹下桜さんと永島由子さんのシーンを入手したぞ。

丹下桜さん

⬆赤い衣装で「ハイ、チーズ！」の丹下桜さん

永島由子さん

⬆ちょっとはにかんだ表情の永島由子さん

⬆普通の喫茶店にこの2人がいたら絵になるよね

ラジオ収録風景

⬆めったに見られない、丹下桜さんのラジオ収録風景

喫茶店にて

⬆⬆ゲームの収録だということを忘れて会話が弾む2人。きっと貴重な話が聞けるはずだ

画面初公開

ゲーム画面完成！

ミラークルム ザ・ラスト・レベレーション

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス ●発売予定日：3月
●媒体：CD-ROM ●予定価格：未定
●ジャンル：RPG ●開発状況：70%（12月15日現在）

RPG専門のソフトハウス、レイフォースが贈るＦＸ専用ゲーム第１弾『ミラークルム ザ・ラスト・レベレーション』。その画面写真をこのたび入手した。見た目はオーソドックスなRPGだが、戦闘のコマンド入力のタイミングによりダメージが上下したり、天候が変化するなど、他に類を見ない様々なシステムを搭載している。

飛空船で大陸間の移動。全体マップも表示され迷うことはないぞ

なぜか帝国の脱走兵として追われているジェイ

帝国の追手に襲われるがカールらに助けられる

ビジュアルシーン公開

ゲーム中に挿入されるビジュアルシーンはフルスクリーンで展開し、20分以上もあるらしいぞ。今回、ゲームに取り込まれる前のセル画を入手したが、そのクオリティに期待が高まるばかり。ゲームは世界征服をもくろむ邪神率いる魔族と、人間との戦いを背景に主人公ジェイたちの戦いを描いたストーリーが展開する。

①ジェイ・クロード・スティンガー（声：関俊彦）
②③シンディ（声：井上喜久子）
④レイラ（声：根谷美智子）
⑤ハンゾウ（声：高木渉）
⑥ダイナ（声：勝生真沙子）
⑦黒騎士マードック（声：石井康嗣）

新着続報

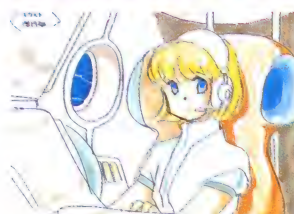
竹本キャラの魅力が満載

はたらく☆少女 てきぱきワーキン♡ラブ

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス ●発売予定日：96年春
●媒体：スーパーCD-ROM² ●予定価格：未定
●ジャンル：アドベンチャー ●開発状況：40%（12月15日現在）

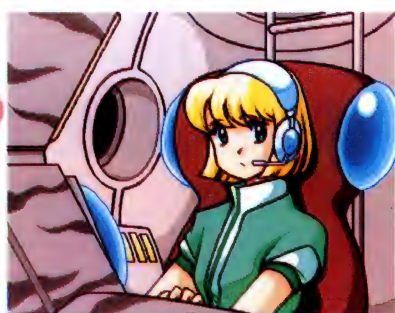
竹本泉先生がデザインしたキャラクタが活躍するゲームが、PCエンジンに登場。ゲームの目的は、部下をしっかり指導して、難事件を解決させること。プレイヤーはサイボーグのペットから送られてきた映像で行動を監視するため、下から見上げた視点が多くなりそうでちょっと困る？

左からヒカル、エダルト、ナオミの3人娘？ 彼女たちがプレイヤーの育てる部下である

ヘアバンドがしましま曜日な感じのヒカル。今日はご機嫌いいみたい

竹本先生独特のほんわかとした画風がＰＣエンジンで忠実に再現

ペンペンもいるとっても寒そうな場所でもお仕事しちゃうぞ

ちょっと気が強そうな彼女はナオミちゃん

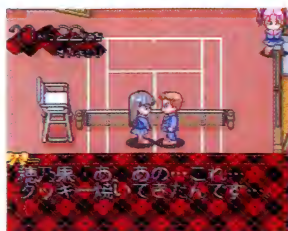
とっても優秀な女秘書のようなイメージがあるエダルトは男の子だったりする

新着続報 画面写真を新たに4点入手

ファイアーウーマン　纏組

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス　●発売予定日：96年春
●媒体：CD-ROM　●予定価格：未定
●ジャンル：アドベンチャー　●開発状況：50%（12月15日現在）

学生生活を楽しくエンジョイできる夢のようなソフト『ファイアーウーマン　纏組』。プレイヤーは学園の男子生徒になって、200種類以上あるイベントをこなしていく。イベントに参加するもしないも君しだいだが、イベントで活躍し評価を上げなければ、女の子に見向きもされない暗い学生生活を送ることになるかも？　今回紹介するスカッシュガールズの3人は、男子生徒憧れのチアガール。彼女たちと仲良くなれれば、きっと心強い味方になってくれるであろう。纏組の3人と人気を二分しそうな雰囲気のある注目のトリオ。

スカッシュガールズ（左からオレンジ、メロン、レモン）

彼女の名前は岡田花奈。怪しげな水晶玉で今週の運勢を占ってくれるぞ

女の子の評判が上がるとこんなラッキーなこともあるぞ

左にいるのは大人の魅力で男子生徒の心を惑わす青山愛子先生

多くのキャラクタが画面いっぱいに動きまわるケンカのシーン

登場キャラクタ初公開　FXオリジナルアクション登場

ルルリ・ラ・ルラ

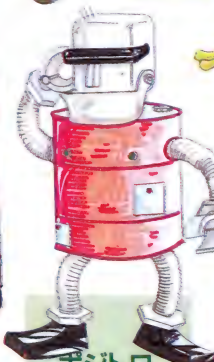
●メーカー名：NECホームエレクトロニクス　●発売予定日：96年初夏
●媒体：CD-ROM　●予定価格：未定
●ジャンル：アクション　●開発状況：30%（12月15日現在）

PC-FXにオリジナルのアクションゲームが登場／　その名も『ルルリ・ラ・ルラ』。とってもユニークなネーミングだが、きっと深い意味が隠されているに違いない（たぶん）。ゲームは横スクロールのアクションゲーム。ゲームの目的は最終ステージにある、ある物を手に入れること。漫画家の沙夢猫先生がデザインしたかわいいキャラクタが大活躍。最初はプレイヤーが使えるキャラクタは1人しかいないけど、捕まっている仲間を助け出すことにより、8人のキャラクタが使えるようになる。キャラクタにはジャンプ力がある、力が強い、狭いところに侵入できるなどの特徴があり、状況に応じてキャラクタを使い分けなければ先に進むことができないのだ。新しい仲間が増えたことによって、それまで行けなかったところに行くことができる、といった仕掛けがあるのでキャラクタは重要。もちろん、ビジュアルシーンもてんこ盛りだ。

レイナス　魔法使いの女の子。おとなしいが恋をしたら一途につっぱしる。魔法学校で失恋7回

ジュニャ　ほとんど何も考えないどこかずれたネコ

ピッケ　ひょうきんなカエル。舌をのばして攻撃する

チルチル　いつも明るくおしゃべりな妖精の女の子

ポジトロ　ゆっくりカクカクした動きが特徴のポンコツロボット

フォー　年下の美少年が好みのくのいち。忍者らしい素早い動きで敵をほんろうさせる

スコット　キザなタイプの液体人間。液化して敵の攻撃をかわすぞ

アクシード　主人公のかっこよく優しい剣士。もちろん剣を使って豪快に敵をなぎ倒す

キャラクタ公開　主要キャラ9人公開

チップちゃんキィーック!

FX

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス　●発売予定日：6月
●媒体：CD-ROM　●予定価格：未定
●ジャンル：アクション　●開発状況：40%(12月15日現在)

ソフトハウス、カスタムのマスコット、チップちゃんが主役で登場。ゲームシステムは固定画面のアクション。オプションの「もーさぼー」(丸い変な物)を敵にぶつけて気絶させ「キィーック!」しよう。

チップ▶(声：本多知恵子)
元気でおてんばな女の子。サッカーをするのが好き。アリーナに魔法をかけられてネコの耳とシッポがつく。

◀チャップ(声：こおろぎさとみ)
ちょっと内気だがやるときはやる素直な女の子。かけっこが得意。アリーナの魔法でタヌキの耳とシッポがつく。

アリーナ▶(声：松井菜桜子)
軽い性格の女神様。魔王を倒すためチップとチャップを戦わせるが実は魔王が好き。

魔王とその部下たち

▶モーリー(声：麻見順子)

◀ワルビット(声：松本保典)
闇の魔王ワルビット。自意識過剰で自己中心的。

▶ムーナ(声：矢島晶子)

▲ミリー(声：折笠愛)

◀マロン(声：水谷優子)

▶メル(声：高橋美紀)

新着続報　イベントシーン大量入手

続　初恋物語　修学旅行

FX

●メーカー名：NECホームエレクトロニクス　●発売予定日：96年春
●媒体：CD-ROM　●予定価格：未定
●ジャンル：シミュレーション　●開発状況：50%(12月15日現在)

このゲームの目的は修学旅行で選択した女の子との「初恋」を実らせること。今回はゲーム中に発生するイベントシーンを一挙公開。垣野内成美さんのイラストのイメージを崩さずCG化されているぞ。

●デンマークにて。玩具博物館に訪れるミュリアル早坂

●志摩文乃と夜行列車でとなりに。手作りのお弁当をどうぞ

●不良にからまれた森田鈴梨。強気な鈴梨の目にも涙が…

●とある事件が原因でちょっぴりホームシックな青柳未森

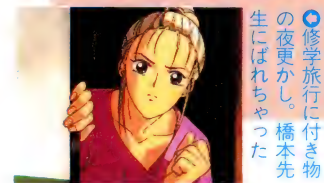
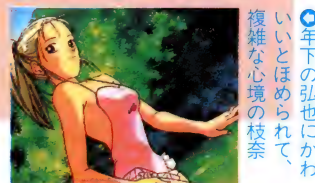
●京都駅で出会った岩館麻希。その夜彼女の夢を見てしまう

●いつもは明るい中山芹香もキモ試しは苦手らしい

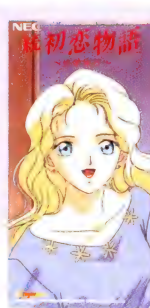
●みんな川遊びをしてる中、独りでたたずむ芹香ちゃん

●転校してきたばかりの松原葉月ちゃん。どこか寂しげな表情

●父親と二人暮らしの葉月ちゃん。料理はお手の物

●修学旅行に付き物の夜更かし。橋本先生にばれちゃった

●年下の弘也にかわいいとほめられて、複雑な心境の枝奈

プレミアムCD完成

本誌レインボープロジェクトで作成したスペシャルCDが、ついに完成。クイズの正解者には、年明けから発送が開始されます。みんな待っていてね!!

●スペシャルCDのジャケットだ!!

新作発売カレンダー

PCエンジン

記号の見方　SCD…スーパーCD-ROM²　AC…アーケードカード　※価格はすべて税別です

発売日	ゲームタイトル	媒体	メーカー名	価格
1月23日	でべろスターターキット・アセンブラ編	SCD	徳間書店インターメディア	5000円(税込)
1月23日	でべろBOX	ハード	徳間書店インターメディア	10000円(税込)
1月30日	PCEngine FAN 2月号発売／			
3月15日	スチームハーツ	SCD	テイジイエル	未定
3月予定	DE・JA	SCD	NECアベニュー	未定
発売日未定	スペースファンタジーゾーン	SCD	NECアベニュー	4800円
	魔導物語Ⅰ　炎の卒園児	AC専用	NECインターチャネル	7800円
	ぷよぷよ通（2）	SCD	NECインターチャネル	未定
	モンスターメーカー　神々の方舟	SCD	NECインターチャネル	未定
	バザールでござーるのゲームでござーる	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円
	はたらく☆少女　てきぱきワーキン♡ラブ	SCD	NECホームエレクトロニクス	未定
	Dead of the Brain1・2	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円
	GO/GO/　バーディチャンス	SCD	NECホームエレクトロニクス	7800円
	ヴァージン・ドリーム	SCD	徳間書店インターメディア	未定
	もってけたまご	SCD	ナグザット	未定

PC-FX

発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
1月26日	ときめきカードパラダイス 恋のロイヤルストレートフラッシュ	ソネット・コンピュータエンタテイメント	8800円
2月23日	パワードールFX	工画堂スタジオ／NECホームエレクトロニクス	7800円
2月下旬	ボイスパラダイス	NECホームエレクトロニクス	7800円
2月予定	お嬢様捜査網	ヘッドルーム／NECホームエレクトロニクス	未定
3月予定	アニメフリークFX Vol.3	NECホームエレクトロニクス	未定
	バウンダリー・ゲート　ドーター・オブ・キングダム	パック・イン・ビデオ／NECホームエレクトロニクス	8800円
	ミラークルム　ザ・ラスト・レベレーション	レイ・フォース／NEC　ホームエレクトロニクス	8800円
	スーパーリアル麻雀PV-FX	ナグザット	未定
4月予定	デア　ラングリッサーFX	NCS／NECホームエレクトロニクス	7800円
5月予定	ブルーブレイカー	NECホームエレクトロニクス	未定
6月予定	チップちゃんキィーック／	NECホームエレクトロニクス	未定
7月予定	ラスト・インペリアル・プリンス(仮称)	日本アプリーケション／NECホームエレクトニクス	未定
発売日未定	卒業R	NECインターチャネル	未定
	天地無用／　魎皇鬼FX(仮称)	NECインターチャネル	未定
	同級生2	NECインターチャネル	未定
	ドラゴンナイト4	NECインターチャネル	未定
	虚空漂流ニルゲンツ	マイクロキャビン／NECホームエレクトロニクス	未定
	きゃんきゃんバニーDX(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	上海　万里の長城	アスク講談社／NECホームエレクトロニクス	6800円
	続　初恋物語　修学旅行	徳間書店インターメディア／NECホームエレクトロニクス	未定
	バーチャルインベーダー(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	ファイアーウーマン　纏組	徳間書店／NECホームエレクトロニクス	未定
	ファーランドストーリーFX	テイジイエル／NECホームエレクトロニクス	未定
	ブルーシカゴブルース	リバーヒルソフト／NECHホームエレクトロニクス	8800円
	ペブルビーチの波濤(仮称)	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定
	マスターズ　遙かなるオーガスタ3(仮称)	T&Eソフト／NECホームエレクトロニクス	未定
	麻雀(仮称)	日本物産／NECホームエレクトロニクス	未定
	負けるな／魔剣道Z	フィルインカフェ／NECホームエレクトロニクス	未定
	みにまむなのにっく	スタジオOX／NECホームエレクトロニクス	未定
	女神天国II	NECホームエレクトロニクス	未定
	レーシング(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	ルルリ・ラ・ルラ	NECホームエレクトロニクス	未定
	銀河お嬢様伝説ユナFX哀しみのセイレーン	ハドソン	未定
	スーパーパワーリーグFX	ハドソン	8800円
	天外魔境IIINAMIDA	ハドソン	未定

PC-FXGA

発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
発売日未定	んーにゅー(仮称)	NECホームエレクトロニクス	未定
	GMAKERスタータキットプラス	NECホームエレクトロニクス	未定
	GMAKERPC-FXマスタリングキット	NECホームエレクトロニクス	未定

LD-ROM²

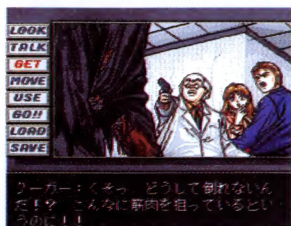
発売日	ゲームタイトル	メーカー名	価格
発売日未定	UFO&E・T	パイオニア	未定

最新はみ出し情報

●NECホームエレクトロニクスから12月15日発売予定の『バザールでござーるのゲームでござーる』と96年2月発売予定の『Dead of the Brain1・2』と『GO/GO/バーディチャンス』の3本が発売日未定に。3本共ゲーム自体は完成しており、発売する時期を検討中とのこと。

●NECホームエレクトロニクスから発売予定のPC-FX用ソフト『虚空漂流ニルゲンツ』のアドベンチャーシーンが完成。画面写真を公開する。

○魅力的なキャラクタがたくさん登場する『虚空漂流ニルゲンツ』

○これは『GO/GO/バーディチャンス』

○ホラー映画も真っ青『Deadof the BrainⅠ・2』

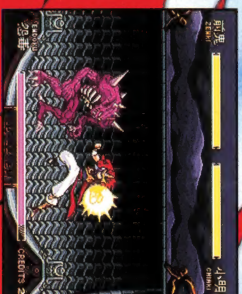
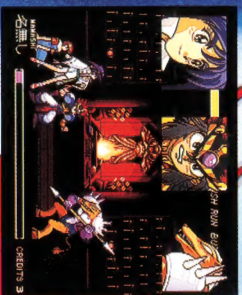
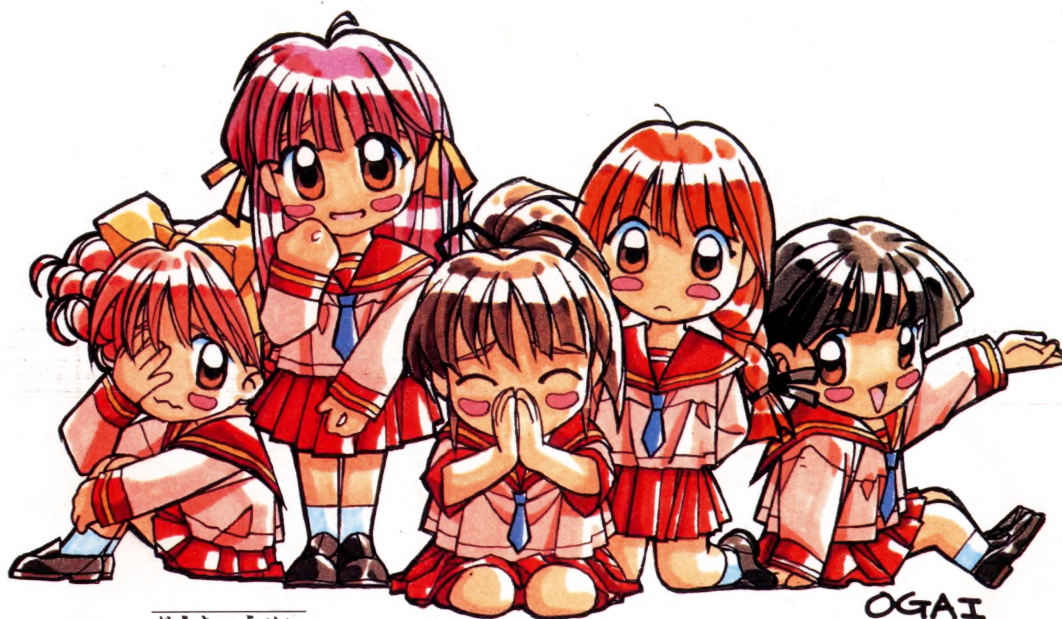
NECインターチャネル発足

去る11月21日、東京六本木のディスコ、ヴェルファーレでNECインターチャネル、会社設立発表会が行われた。同メーカーの今後の展開をプロデューサーの多部田さんに聞いてみた。

「NECアベニュー創立から丁度8年を区切りに、我々コンシューマソフト部隊は、NECアベニューからNECインターチャネルにセクションごとの移籍を行いました。新天地にて心機一転、PC-FXを始め、セガサターン等の次世代機に積極的に参加して行く所存ですが、我々の原点であるPCエンジンを忘れた訳ではありません。この春発売の「DE・JA」を始め、「魔導物語Ⅰ」や新作の「ぷよぷよ通CD」等、人気の話題作もまだまだ目白押しです。今後のインターチャネルの活動にどうぞご注目下さい」

○ゲームクリエイターとしても活躍している千葉麗子さんも登場

○本誌読者にはすっかりおなじみ、プロデューサーの多部田氏

マがある。
原作やアニメでは未公開。
ゲームだけの完全オリジナルストーリー！
鬼神童子
ZENKI FX
金剛炎闘
ヴァジュラ ファイト
絶賛発売中!!
価格¥8,800(税別)
©1995 HUDSON SOFT
© 谷 菊秀・黒岩よしひろ/集英社・ケイファクトリー・テレビ東京
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)
ユーモア アクセス
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■福岡／092-713-9900
●ハドソンのゲームに関するお問い合わせ：ゲームサポートセンター 札幌：☎011-821-7015 東京：☎03-5261-2060 大阪：☎06-251-0322 営業時間：午後1時～6時まで◆土・日・祝祭日はお休み。
＊ハガキでのお問い合わせ：〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4-22 ハドソンビル 株ハドソン ゲームサポートセンター行

ひとつひとつの闘いにドラ
豪華声優陣の迫真のナレーションで、
ゲームはさらにドラマティックに加速する！
ステージの概念をなくした、
ドラマティックなイベント指向型アクションゲーム！
小明&前鬼の2人同時プレイで、
迫力もオモシロサも倍増！
Human
Hudson
PC-FX

次号予告
1月30日発売の3月号では、FX期待の新作『パワードールFX』がオリジナルセル画ポスターとして登場。新作情報ももりだくさん。

T1013655020728

©Tokumashoten Intermedia 1996 雑誌13655-02
印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan

PC Engine FAN
1996年 FEBRUARY 2月号
第3種郵便物認可
平成8年2月1日発行第9巻第2号(通巻87号)
発行人／山森 尚・編集人／北根紀子
発行徳間書店インターメディア㈱ 〒105 東京都港区東新橋1-1-16
編集／03(3573)8606 広告／03(3573)8612
発売㈱ 徳 間 書 店 〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 Tel.03(3573)0111㈹
特別定価720円
(本体699円)